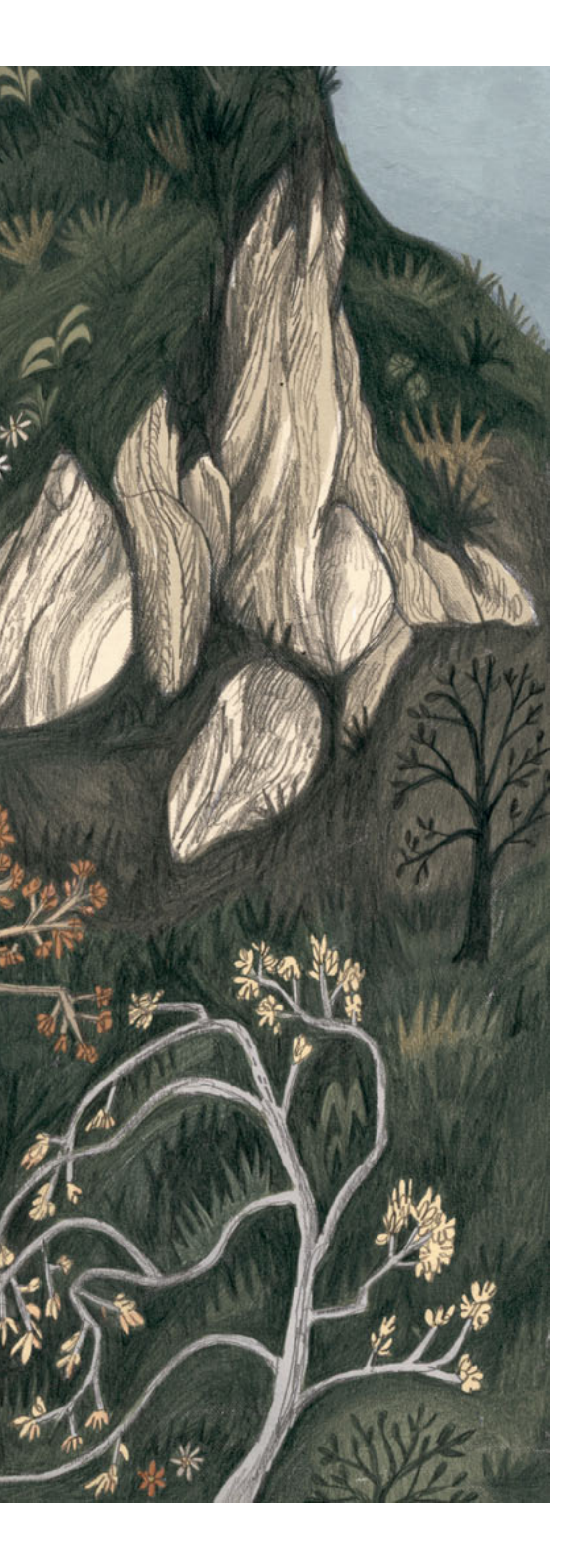

Чарльз Соломон
Легенда о волках
Артбук





Чарльз Соломон



Легенда о волках

Артбук

Предисловие Джеймса Бакстера

Послесловие Томма Мура и Росса Стюарта

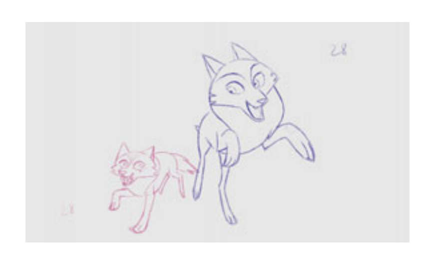
Москва
Манн, Иванов и Фербер
2022

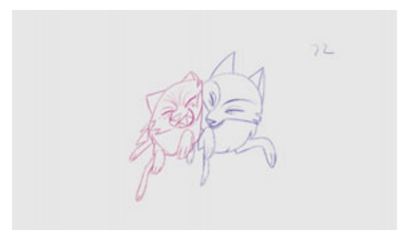

НАГРАДА
ЗА ГОЛОВУ
ВОЛКА
самки
самца
В Килкенни и окрестностях
Напечатано по приказу Оливера Кромвеля в Дублине 1650





Предисловие





СТР. 1 *Эскиз сцены, в которой подружились Робин и Меб. Автор: Томм Мур*

СТР. 2–3 *Вдохновляющая стилизация в духе эскизов Эйвинда Эрла к диснеевской «Спящей красавице». Художник: Эмили Хьюз*

СТР. 4 *Плакат о вознаграждении за голову волка. Художники: Лили Бернард и Росс Стюарт*

СТР. 5 *Ранние поиски Томма Мура в цвете, вариант орнамента*

НАПРОТИВ *Эскиз Росса Стюарта подчеркивает ажурные формы и теплые оттенки леса*

СВЕРХУ *Выразительные рисунки Джеймса Бакстера. «В кадре» Меб и Робин веселятся за игрой*

Лос-Анджелес, 2009 год. Смотрю я «Тайну Келлс» и удивляюсь: «Что это за ребята такие?»

Я — британский аниматор, построивший карьеру в голливудском кинематографе, — вдруг сталкиваюсь с совершенно неожиданным фильмом из Ирландии. В нем звучат глубокие интонации Хаяо Миядзаки, блистает художественный вкус Ричарда Уильямса, и все это в колоритных кельтских декорациях (полистайте «*Келлскую книгу*» в Тринити-колледже в Дублине, и вы оцените любовь кельтов к замысловатым узорам).

«Вот это да! — думаю я. — Как им это удалось?» Анимационные фильмы — это геркулесов труд даже для больших голливудских студий. Как вы догадываетесь, удалось им это так: много работы, полная самоотдача, всевозможные художественные приемы и постоянный поиск средств для финансирования проекта. Но вряд ли вы догадываетесь, как у художников получается на протяжении всех этапов работы оставаться страстно влюбленными в свое дело одаренными людьми, создающими прекрасный мультфильм в самом сердце ирландской глубинки. Студия Cartoon Saloon стала маяком в море независимой анимации и примером равновесия искусства и коммерции.

За последние годы я не раз имел удовольствие видеться с Томмом Муром, когда он приезжал в Лос-Анджелес на питчинги или искал здесь инвесторов для очередного проекта. Позже я познакомился с Полом Янгом и Норой Туми, друзьями Томма по школе искусств. Именно с ними он открыл Cartoon Saloon. «Меня совершенно покорила “Песнь моря”», — сказал я Томму так, чтобы он не расслышал в голосе нотки зависти. «Как раз сейчас мы заняты новым фильмом, — поделился он. —О волках». «Это будет что-то потрясающее!» — подумал я. Оживлять изображения собак я любил больше всего, но пока не подворачивался случай делать это профессионально. И я произнес, стараясь не выдать волнения: «Ну, если я буду чем-то полезен, дайте знать». У меня такой способ разговаривать с кинематографистами, которыми я восхищаюсь. Это мое «пожалуйста, пожалуйста, пожалуйста, позвольте мне анимировать хотя бы пару кадров вашего мультфильма». По счастью, Томм сжалился надо мной, и я внес свой вклад в «Легенду о волках» — те самые пару кадров.

«*Легенда о волках*» — это наглядное воплощение всего невероятного, что намешано в студии Cartoon Saloon. Во-первых, она располагается в Килкенни — маленьком ирландском городке, улочки которого помнят Средневековье. Запуск мультипликационного проекта здесь можно было посчитать безумием, если бы не местное бурное развитие изобразительного искусства. И все же это не мегаполис — не Дублин, не Лондон и не Лос-Анджелес с их богатой инфраструктурой и армией талантов.

Я люблю Килкенни. Вдалеке от механизированного Голливуда понимаешь, почему у фильмов Cartoon Saloon узнаваемый голос. Пропуская в гостиничном баре пинту легендарного пива «Гиннесс» с Томмом, я диву давался, как он запустил студию в этих краях. «В погоне за мечтой стать аниматором вы не отправились в Лос-Анджелес. Наоборот — вы заставили кинопроизводство прибыть к вам!» — восторгался я. «Заставил? Нет, не думаю, — отозвался он. — Я хотел начать съемки, и меня не волновало, будет ли фильм идеальным. Я просто хотел его снимать». Разве не это истинный дух свободы — просто прокладывать свой творческий маршрут вопреки препятствиям, отбрасывающим Cartoon Saloon назад? Сейчас Килкенни — это бурлящий котел анимации. Здесь две не простаивающие без дела студии и собственный фестиваль анимации. Не говоря уже о вечно многолюдном кафе для вегетарианцев, к открытию которого подтолкнула команда из Cartoon Saloon.

Во-вторых, «Легенда о волках» — это фильм о честности. Не лгать о том, кто ты такой — и кем станешь, — и принимать наши отличия друг от друга. В Cartoon Saloon Томм с друзьями создали пространство, где главное — быть честным. Художники привносят в проект немного самих себя, хоть и работают на общую цель. У этой честности есть цена — необходимость изыскивать деньги на съемки. Если ваша главная цель — проявить себя как художник, придется убедить людей поверить в вас и вложить в ваш проект деньги.

Этой битве нет конца, и зритель о ней не знает. Ему видны только трофеи этой войны — прекрасные иллюстрации художников, которые, подобно волкам, свободны в самовыражении.

«Легенда о волках» сделана в таком художественном стиле, который стал визитной карточкой Cartoon Saloon. Этому особенному стилю и посвящена наша книга. Такой художественный вкус сродни колдовству — вот первое сравнение, которое пришло мне в голову при знакомстве с их фильмами. Это смесь того, что так мне нравится в путешествии в мир художественного искусства. Своей плоской перспективой «волки» напоминают полнометражный шедевр «Вор и сапожник» Ричарда Уильямса, а Уильямса, в свою очередь, вдохновляли персидские миниатюры. В мультфильмах «Тайна Келлс» и «Песнь моря» персонажи разгуливают как в жизни. А вот земля под ними выглядит так, словно смотришь на нее сверху вниз, как на карту. Поверхность земли наклоняется и сглаживается навстречу взгляду. Некоторые из этих элементов встречаются и в «Легенде о волках», хотя с перспективой в этом фильме играют смелее — нужно передать взгляд волка на мир, как нюх ведет его сквозь объемное пространство.

Облик персонажей «Легенды о волках» построен на особом смешении графики и объема. Такой состав мне по вкусу еще со времен, когда я вдохновлялся работами аниматора студии Disney Милта Каля и стилем таких художников, как Том Ореб. Смотреть «Спящую красавицу» для меня — всё равно что следить за работой величайшего мага: каждый персонаж что-то символизирует, а вся история напоминает реальность. У героев острые углы, множество прямых линий, но двигаются они органично. Это наполняет их жизнью. Как нарисованные картинки умудряются быть более живыми, чем люди, которых я знаю? Персонажи Cartoon Saloon подняли эту художественную философию на новый уровень, создавая образы, которые пересекают друг друга и перетекают один в другой, как кельтские орнаменты. Но они всегда остаются верны художественной правде героя. Что собой представляют эти персонажи — вопрос, достойный обсуждения. Но особая магия анимации, наделяющей рисунок жизнью, будит воображение зрителя.

Чем больше людей проникнутся потрясающей работой этой команды художников, тем успешнее будет студия Cartoon Saloon и тем больше прорывных анимационных фильмов она выпустит. Надеюсь, вы получите такое же наслаждение от погружения в прекрасный мир «Легенды о волках», какое получили художники при его создании.

ДЖЕЙМС БАКСТЕР, апрель 2020



ДЖЕЙМС БАКСТЕР *родился в Англии в 1967 году в Бристоле, вырос в Бишопс Стортфорд. Когда ему было шестнадцать, он попробовал силы в анимации с 8-миллиметровой камерой. Один год он учился в Кембридже, в Колледже искусств и технологий, и еще год — в Колледже искусств и дизайна в Западном Суррее, пока не перешел от учебы к делу — работе в Лондоне над фильмом «Кто подставил кролика Роджера?»*

Ради работы в компании Уолта Диснея Джеймс переехал в Калифорнию. Здесь он был ведущим аниматором классических персонажей: таких как Белль в «Красавице и Чудовище» и Рафики в «Короле Льве». Затем он перебрался в студию DreamWorks, где трудился над мультфильмами «Принц Египта», «Спирит: Душа прерий» и «Шрек-2». С 2005 по 2008 год Джеймс руководил собственной студией — «Джеймс Бакстер Анимейшн», которая выпустила ряд проектов, в том числе рисованную мультипликацию для художественного фильма «Зачарованная» компании Disney и первые сцены «Кунг-фу Панды» студии DreamWorks. Он вернулся в команду DreamWorks ради работы над фильмом «Как приручить дракона» и его сиквелом, а также «Семейкой Крудс». Сейчас Джеймс руководит отделом анимации персонажей в Netflix.

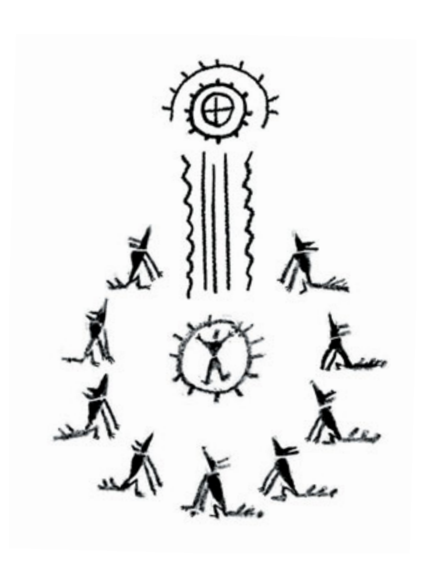
ВВЕРХУ *Гигантская фигура волка и Робин. Кто сильнее? Художник: Томм Мур*

НАПРОТИВ *Робин и Меб против стаи волков. Художник: Сирил Педроса*





I. Вдохновение. Оборотни в Ирландии



НАПРОТИВ *Гобелен «Святой Джордж и Дракон» как источник вдохновения. Концепт Алисы Дьедонне*

СВЕРХУ *Эскиз Алисы Дьедонне в стиле петроглифа*

СПРАВА *Цветная иллюстрация в Topographia Hibernica (лат. Топография Ирландии) XII века, выполненная Джеральдом Уэльским. Иллюстрирует легенду о человека-волке в Оссори. Этот рукописный экземпляр подсказал режиссерам и художникам по концептам, какими будут художественное решение и сама история*

Оборотни часто встречаются в мифах и народных сказках. В Японии и Китае лисы принимают человеческий облик, чтобы наводить ужас на легкомысленных людей. В Бразилии амазонский дельфин боуто темной ночью превращается в мальчика. Культура американских аборигенов хранит истории о перевертышах. Перевертыши — это не вервольфы из страшилок: не те проклятые, обреченные превращаться в кровожадных зверей в полнолуние. Перевертыши меняют облик по собственной воле. Шелки из фильма «Песнь моря» управляют своими превращениями; Сириус Блэк и Минерва Макгонагалл из «Гарри Поттера» становятся животными, когда захотят.

Самые известные перевертыши ирландских мифов — люди-волки из Оссори. В XII веке в Topographia Hibernica (лат. Топография Ирландии) архидьякон Джеральд Уэльский рассказал легенду о странствующем монахе, которого волк попросил провести обряд над умирающим собратом. Тот на самом деле был пожилой женщиной. Волк поведал священнику, что это его жена, они уроженцы Оссори, но сила проклятья раз в семь лет облачает их в волчьи шкуры.

В некоторых историях коренные жители Оссори оставляют свои тела практически безжизненными, а сами тем временем разгуливают в зверином обличии. По другим данным, перевертыши были потомками Лайгнеда Файлида, родоначальника оссорийских королей. В Средневековье их владения охватывали большую часть графств Килкенни и Лиишь. Когда древние племена богини Дану уходили из Ирландии, некоторые остались и заключили браки со смертными. Их дети приобрели сверхъестественные способности к перевоплощениям. Ученые строят догадки, что некоторые сказания появились из-за воинов, которые надевали волчьи шкуры, отправляясь «волковать» — совершать набег.



Впервые Томм Мур услышал о волках из Оссори мальчишкой в программе молодых ирландских кинематографистов: «Я помню, как дама по имени Анджела Уолш рассказывала о них и отметила, что это может стать хорошей идеей для фильма или книги комиксов». Но идея еще много лет пролежала мертвым грузом на задворках замыслов Томма Мура.

Историческое вдохновение



Купите розги для гадких мальчишек







Оливер Кромвель



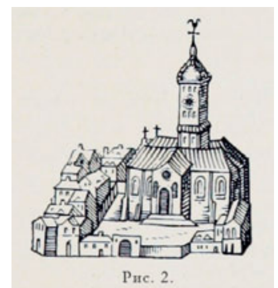


Рис. 2.





Рис. 3. Бумажная фабрика. XVII в.



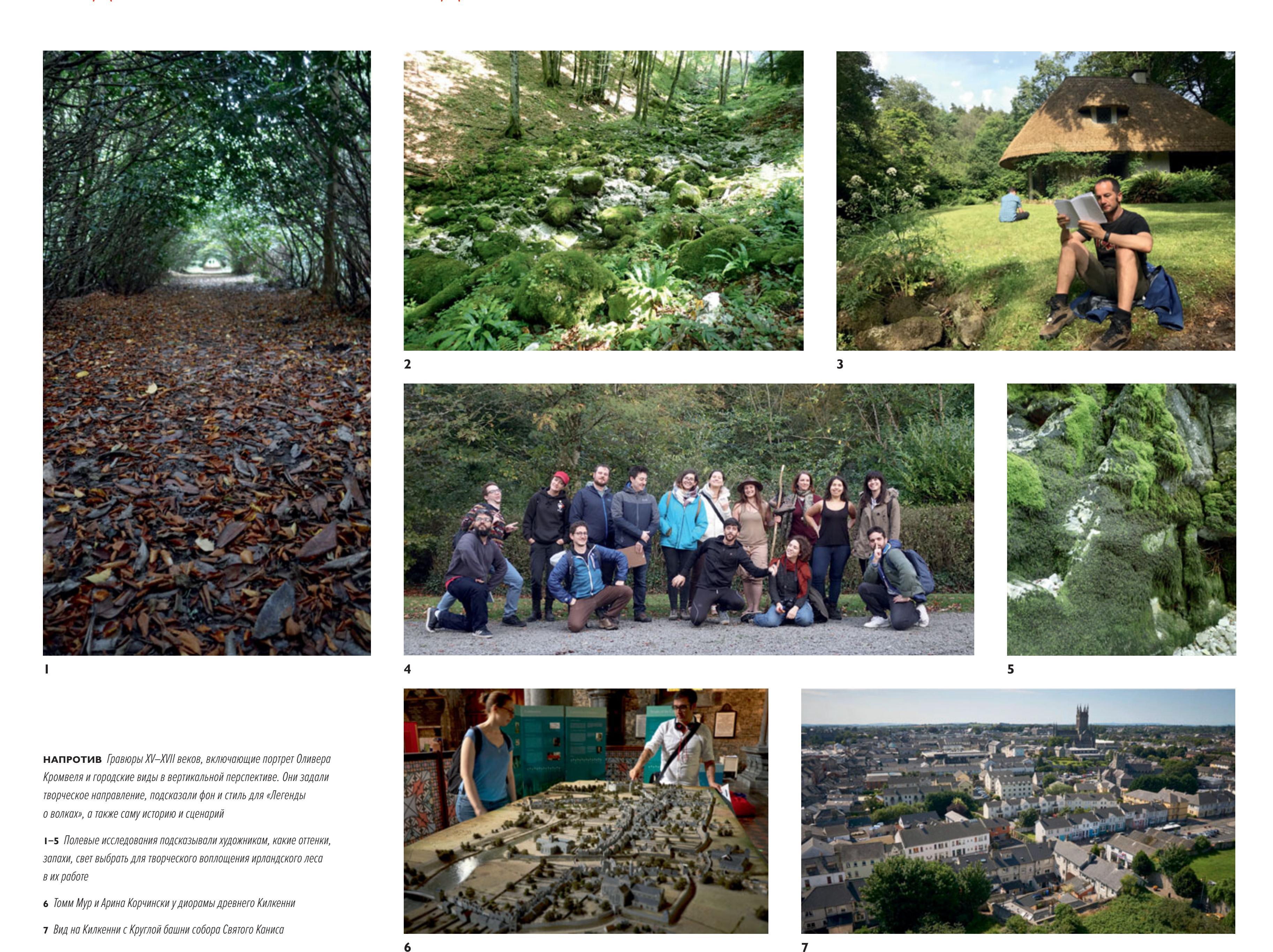


«В Ирландии заборы не спасают от четырех поганых тварей: кровососущих вшей на теле, бесчинствующих крыс в домах, держащих в своих руках человеческую совесть священников в церквях. И от волков, наносящих непоправимый урон, в полях».





СТУДИЙНЫЕ ПОЛЕВЫЕ ВЫХОДЫ



1 2 3 4 5 6 7

НАПРОТИВ *Гравюры XV–XVII веков, включающие портрет Оливера Кромвеля и городские виды в вертикальной перспективе. Они задали творческое направление, подсказали фон и стиль для «Легенды о волках», а также саму историю и сценарий*

1–5 *Полевые исследования подсказывали художникам, какие оттенки, запахи, свет выбрать для творческого воплощения ирландского леса в их работе*

6 *Томм Мур и Арина Корчински у диорамы древнего Килкенни*

7 *Вид на Килкенни с Круглой башни собора Святого Каниса*



II. Сюжет



НАПРОТИВ *Мрачные черно-белые кадры усиливают драматический конфликт между людьми и волками. Художник: Фридрих Шепер*

СВЕРХУ *Стилизованная иллюстрация конфликта между вольным миром природы и ограничениями, которые накладывает человеческое общество. Художник: Саломе Хамман*

Томм держал волков из Оссори в уме, занимаясь другими проектами, включая первые ирландские анимационные фильмы «Тайна Келлс» (2009) и «Песнь моря» (2014). Задумываясь о третьем фильме, он понял, что хочет делать его с Россом Стюартом, с которым сотрудничал в проекте американской мультипликационной антологии «Пророк» (2014). Они придумывали историю по принципу, который переняли у американского писателя и художника Джима Капобьянко (он работал над фильмами «Рататуй» и «Головоломка»). Продюсер «Легенды о волках» и директор Cartoon Saloon Пол Янг вспоминает: «Томм слышал, как Джим придумывает идеи — на одном листе пишет, что он любит, на другом — что ненавидит. Очевидно, что все хорошие сюжеты построены на конфликте, а эти листы — способ найти нужный конфликт. Томм и Росс опробовали такой способ. Необычная идея дарит чувство сопричастности. И другие люди уже не могут чинить препятствия».

«Мы хотели поднять тему защиты животных, дикой природы, свободы, угнетения и фольклора — всего того, чем сами живем и дышим», — говорит Росс Стюарт.

«Ключевая тема этой истории — это поиск равновесия между человеком и дикой природой, приказом и верностью себе, правилами и личностью, — утверждает Мур. — Это проходит красной нитью через всех героев: в контрасте между Меб и Робин и во время решающей битвы за то, что лучше для Робин».

«Не знаю, когда именно волки из Оссори вернулись в поле моего внимания; может, когда я собирал информацию для фильма "Песнь моря", — добавляет он. — На ирландском канале шел сериал "Земля волков" о том, как Оливер Кромвель выкуривал волков, пытаясь подчинить себе страну. Он хотел показать, что уж у него-то, в отличие от предыдущего короля, железная рука. Мы добавили волков из Оссори, и история быстро начала обретать очертания».

Мур и Стюарт легко находят общий язык. Они не заканчивают предложения друг друга. Но за разговорами у них рождается единая мысль.

«Мы с Россом решили поместить историю в Килкенни. Причем во времена, когда город был фактически столицей Ирландии, — продолжает Мур. — Но чем глубже мы погружались в этот период, тем сильнее осознавали, каким деспотом был Кромвель. Мы поняли, на какую махину замахнулись — тема дикой природы в сравнении со строгим порядком. Раздумывая над волками из Оссори, мы пришли к мысли о двух детях — из Ирландии и Англии — и о том, как сталкиваются их мировоззрения».

Хотя главный злодей списан с Оливера Кромвеля, художники вольничают с историческими фактами, выставляя его только как лорда-протектора.

«Кромвель был по-настоящему плохим парнем в Ирландии середины семнадцатого столетия, — говорит Стюарт. — Мы изучали, как средневековые ирландцы относились к волкам. Они жили с ними бок о бок. Есть истории, как волки защищали тех, кто обращался с ними по-доброму и с уважением. А потом заявился Кромвель со своим "мы истребим всех волков". Ирландцы сказали: есть место под солнцем для них и для нас. Мы поняли, что этот колодец идей бездонный!»

Мур и Стюарт обратились за помощью к сценаристу Уиллу Коллинзу, который работал над фильмом «Песнь моря». Коллинз только начинал карьеру, когда услышал про «Тайну Келлс». Он вспоминает: «Едва я только увидел на YouTube трейлер, я понял: вот с кем я хочу работать! Наши чувства, наши культурные ориентиры и тип историй, которые мы хотели рассказать, органично совпадали. Тогда я получил в работу свой первый детский фильм — дорожная история, которая разворачивается в Хеллоуин в 1987 году. А Томм Мур заговорил о фильме, начать съемки которого он планировал в те же выходные.

Это была полная неожиданность! Так началось наше совместное приключение — «Песнь моря». А после нее — «Легенда о волках».

«Мы хотели обратить внимание зрителя на то, что наш фольклор уходит в небытие. Наши легенды теряются в западной культуре и телевидении, — объясняет Коллинз. — У этих ребят были сильные персонажи, атмосфера и действительно интересный драматический посыл — охотника отправляют убить последнего из волков. Его добычей становится родная дочь. Никогда раньше я не слышал о волках из Оссори, но теперь история меня затянула».

Творческая работа этой троицы была неформальной и дружеской. «Мы собирались в комнате, прорабатывали фрагменты сюжета. Затем я уходил писать черновик. Его мы сжигали и начинали все заново, — рассказывает Коллинз, смеясь. — Один делился идеей, другой подхватывал ее, и она, как теннисный мяч, летала между нами туда-сюда. Следом вступал третий, мол, вы выбрали ошибочное направление. Это срабатывало. Критическое осмысление каждого шага привело к тому, что мы получили сильную историю».

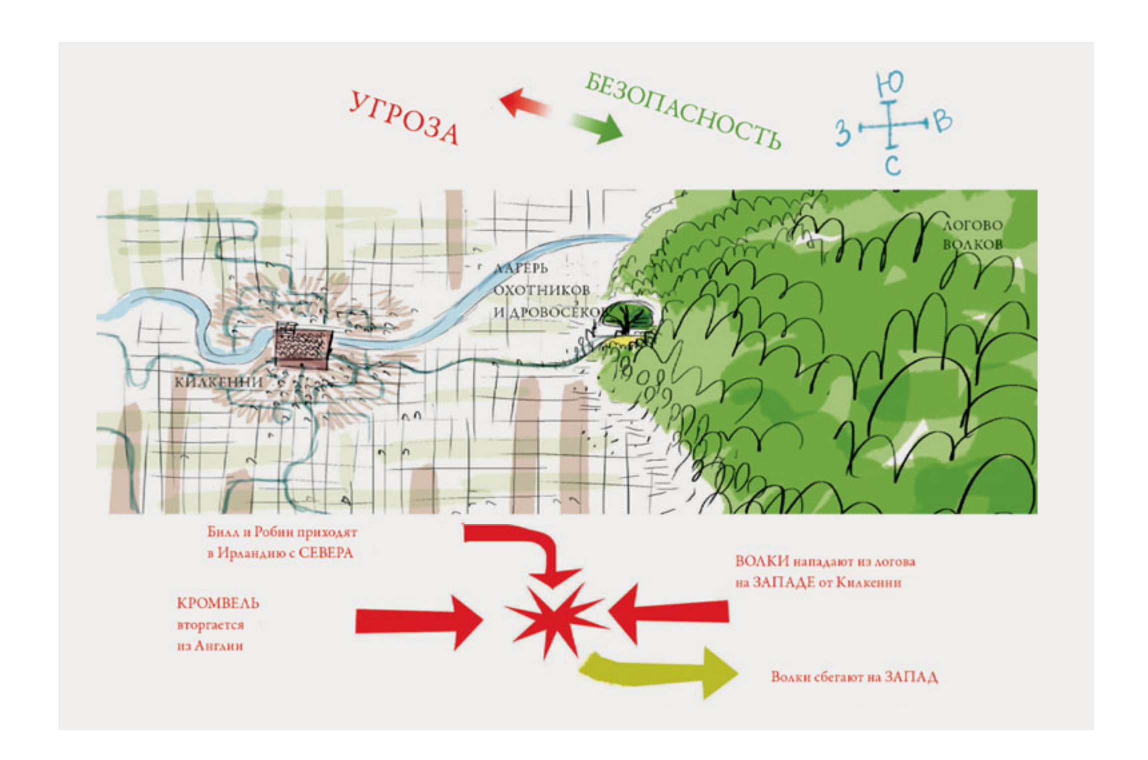
«Когда я подключился к проекту, парни закончили сценарий и готовились к раскадровке, — добавляет ассистент режиссера Марк Маллери. — За это время многое изменилось. Первый акт полностью переписали. Я боялся стать еще одним громким голосом в комнате. Поэтому придерживался принципа: когда один говорит одно, а другой другое, я становлюсь арбитром. Или делаю все, что в моих силах, чтобы указать, что сработает, а что нет. А если они оказываются в тупике, подкидывать идеи».

Большинство анимационных фильмов — сказки. Действие «Легенды о волках» разворачивается в декорациях реального мира в довольно специфический период истории. «Для сценариста сказка — очень сложный жанр из-за жестких границ дозволенного внутри вымышленной вселенной, — отмечает Коллинз. — Работа с сюжетом по реальным историческим событиям гораздо легче. Вся сказочность в “Легенде о волках” сводилась к сноволкам. Остальное — историческая правда. Магия проявляется в контрасте с обыденным миром».

По мере того как обретал очертания сюжет, художники Cartoon Saloon с режиссерами приступили к раскадровкам. Этот инструмент придумал Уолт Дисней для того, чтобы задать структуру в мультсериалах 1920-х и ранних 1930-х годов. Рисунки с подписями прикрепляли к пробковым доскам. Раскадровка позволяла режиссеру представить будущую картину и понять, насколько эффективно взаимодействуют изображение и сюжет.

На съемочной площадке в кино актеры снимаются в нескольких дублях, пробуя двигаться и произносить реплики то так, то эдак. Режиссер и редакторы просматривают отснятый материал, выбирая наилучшие варианты. Зачастую им приходится соединять разные куски, чтобы получить лучшую версию. В мультипликации художники по раскадровке подбирают, как лучше представить каждую из сцен режиссеру. Обычное дело, когда сцена, которая хорошо выглядит на бумаге, требует существенной переработки после раскадровки. Художники превращают слова в картинки, размышляя, как снять сцену, где установить камеру, как должны вести себя анимированные актеры.

«У раскадровщиков должны быть в запасе самые интересные замыслы о том, как показать сцену, — говорит Коллинз. — Я не встревал в их работу, только делал пометки. Томм и Росс лучше меня знают, что в визуальном воплощении моего текста выстрелит, а что нет. Художники-раскадровщики подготовили материал, который оказался лучше, чем то, что я написал словами».



Вместе с художниками и режиссерами над подготовкой раскадровки к аниматику — сырой, черновой версии фильма работают монтажеры. Монтажер Дарра Бирн объясняет: «В художественном фильме, если ты застрял, будешь пытаться сделать наилучший вариант из того, что снято. В анимации можно сузить кадр или переснять сцену, если она плохо работает.

Самая большая часть монтажа в анимации происходит в аниматике. Вы пытаетесь создать у зрителей впечатление, будто историю рисовал один человек, хотя над ней работали пять художников-раскадровщиков».

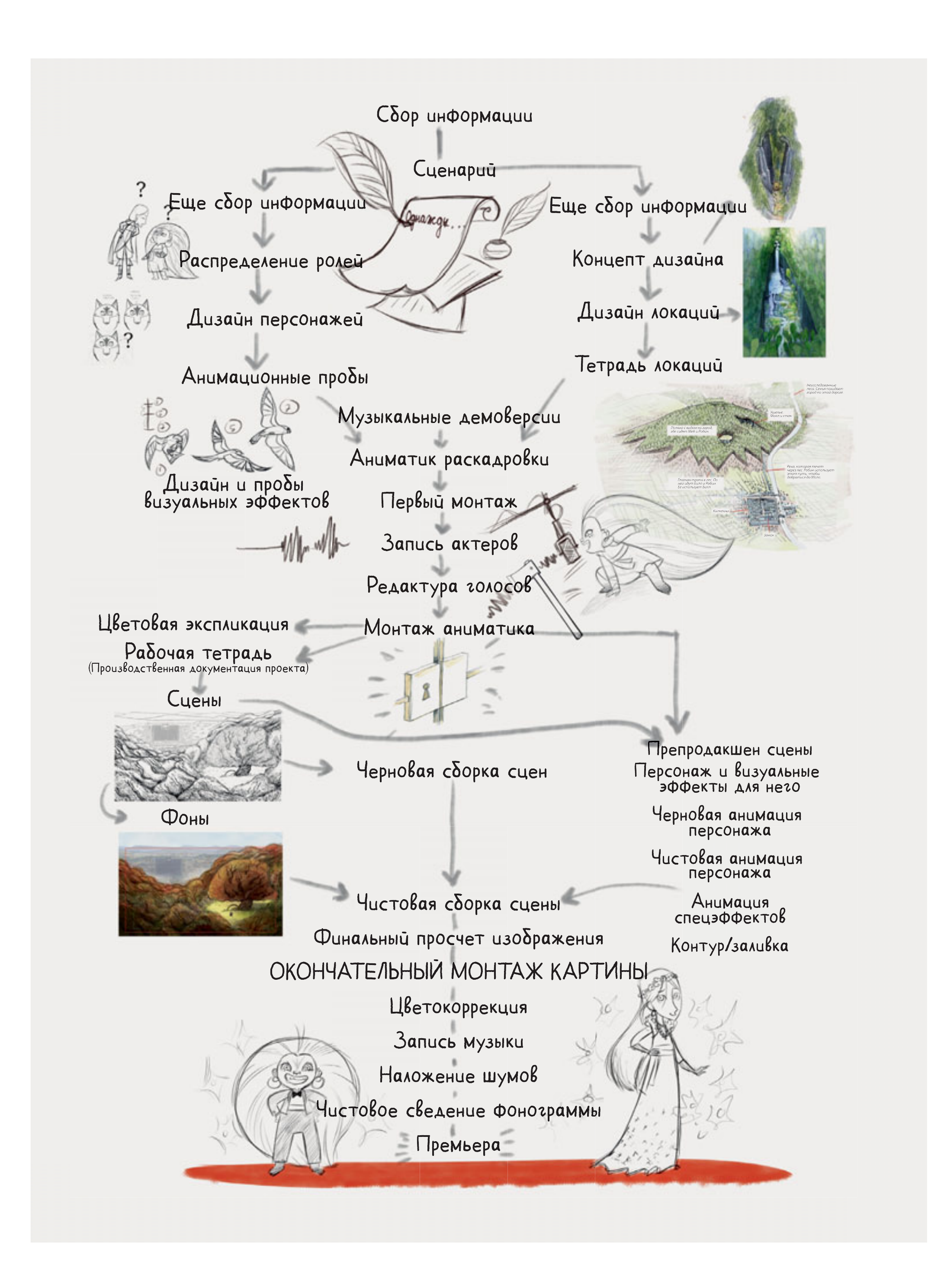
«Когда у фильма пять или шесть художников по раскадровке, в результате получается пять или шесть различных, мастерски выполненных работ, из которых нужно сложить цельный фильм, — добавляет монтажер Ричард Коуди. — Ты должен убедиться, что все персонажи цельны и у каждого есть арка (изменения, которые происходят с героем по мере развития сюжета. — *Перев.*). Одни художники больше занимаются визуальным рядом, другие — развитием героев. Они создают великолепную последовательность, но вам нужно над ней поработать, чтобы она гармонично вписалась в фильм».

«Вершиной колдовства везде считается способность менять облик. В Ирландии это превращение в зайца или кота. На протяжении многих лет любимым зверем для превращения был волк».

УИЛЬЯМ БАТЛЕР ЙЕЙТС

СВЕРХУ *Простая схема Килкенни и окрестностей взглядом персонажей фильма. Художник: Росс Стюарт*

НАПРОТИВ *Схема работы иллюстраторов Cartoon Saloon над мультфильмом. Так идет процесс анимации*



«Для обозначения волка на старом ирландском языке есть прекрасное гэльское слово — Мак Тир, что означает “сын этой земли”. Думаю, когда люди говорили на ирландском, они относились к миру иначе, потому что каждое имя имело свое значение».

ТОММ МУР, СОРЕЖИССЕР

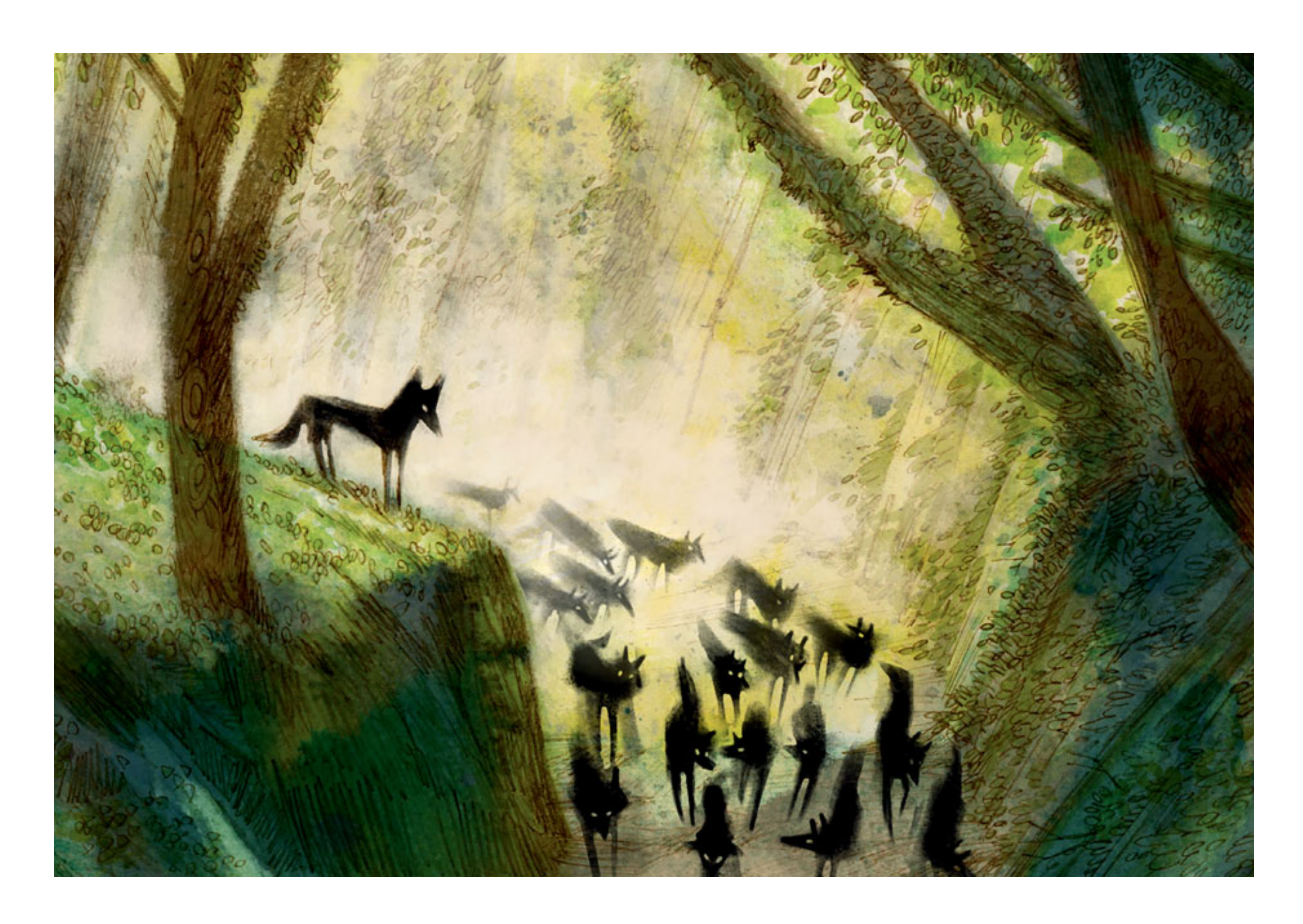
«Бывает, вы дни напролет проводите над последовательностью кадров и затем обнаруживаете, что в контексте аниматика она не работает, — вздыхает Коуди. — Может, идея устарела и больше не цепляет или выбранный эмоциональный накал будет более выигрышным в другой сцене фильма. Над каждой идеей ты размышляешь — нужна ли она вообще, на своем ли она месте. Надо удостовериться, что она хорошо увязывается с макетом, и с бюджетом, и со всем, что с этим связано. Если увязывается, может быть, стоит продолжать. Может быть».

«Я был редактором шоу для дошкольников с хронометражем ровно семь минут, — говорит Маллери. — Я входил со словами “Ребята, нужно сделать монтаж к завтрашнему дню, вырежьте эти три кадра, соедините эти два — и готово”. Возможно, не будь я редактором, я бы выбрал другой подход. Но у меня было чувство, что я подкованный редактор, который может быть беспристрастным».

Над «Легендой о волках» трудились три монтажера, собирали идеи воедино и наводили лоск, чтобы анимация соответствовала видению режиссеров. Первая часть фильма оказалась особенно сложной, ее несколько раз переделывали. Стюарт комментирует: «Нужно отдать должное Дарре. Она в одиночку проделала огромную работу с раскадровкой, переставляя туда-сюда картинки, чтобы рассказать первую часть истории с помощью монтажа».

«Это первый экшен Cartoon Saloon и первый фильм, в котором есть настоящий злодей, — отвечает Бирн. — С первой частью пришлось повозиться. Ее нужно было сделать мрачной, но не слишком. Веселой, но не глупой».

«“Песнь моря” была для меня очень личной историей. Художники по раскадровке воплотили ее именно так, как я себе представлял, — добавляет Мур. — В “Легенде о волках” мы с Россом решили дать художникам больше свободы. Такие люди, как Джованни Феррари и Луиза Бэгнолл, привнесли частичку себя в кадры. Работа над раскадровкой заняла мно-



«На идею натолкнула настоящая история. В итоге получился экшен, в котором отец гонится за дочерью, а потом и сам становится тем, на кого охотится. Мультипликаторы хотели рассказать такую историю, которая помещает человека в голову животного, на которого он охотится. В ходе сбора информации отправная точка нашлась в мифологии: они узнали про волков из Оссори».

ПОЛ ЯНГ, ПРОДЮСЕР

го времени, кипели споры, велись дискуссии. Мы попросили у производственного отдела еще восемь месяцев на то, чтобы переписать огромные разделы с самого начала. Со мной такое впервые».

Как это часто бывает, съемочной группе пришлось выяснить, чего они НЕ хотят, до того как стало понятно, чего они хотят. «Сначала это была угрюмая, более взрослая история. Мы поняли: такую нам не нужно, — говорит Стюарт. — На одном этапе была длинная часть, в которой Билл и Робин живут в лесу, перед тем как попасть в Килкенни. Мы поняли: начинать надо не так. На самом деле все начинается уже в Килкенни. Поэтому давайте вырежем уединение в лесу и встретим их, когда они уже погружены в жизнь города».

Оглядываясь на то, как развивался сюжет, Мур вздыхает: «У нас печальный финал: волкам приходится уйти. Они беженцы. Любой, кто интересуется историей, легко выяснит, что, как это ни печально, сто лет спустя эти волки вымерли. Но само семейство псовых существует и поныне».

СВЕРХУ *В этом эскизе животные прорисованы просто. Зато он показывает, как падает свет в ирландском лесу. Художник: Росс Стюарт*

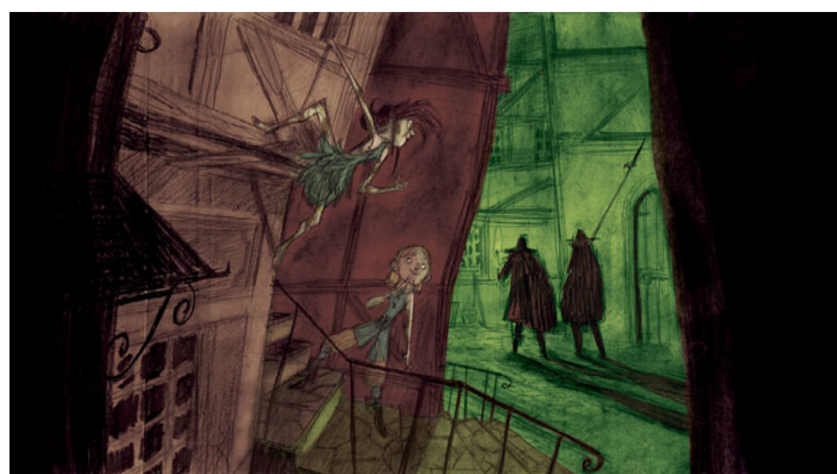
1 *Выставленная в центре Килкенни туша волка. Художник: Росс Стюарт*

2 *Меб уводит Робин от опасного патруля. Художник: Сирил Педроса*

3 *Отряды лорда-протектор вторгаются в лес. Стилизация. Художник: Фридрих Шепер*

КОНЦЕПТЫ

1



2

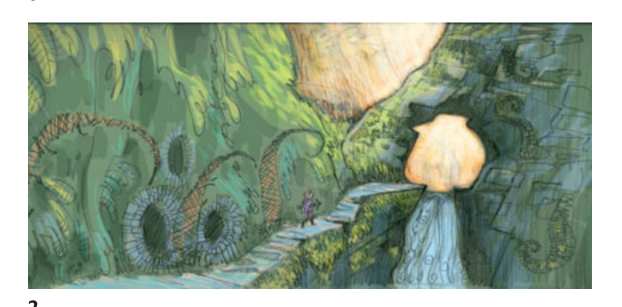


3

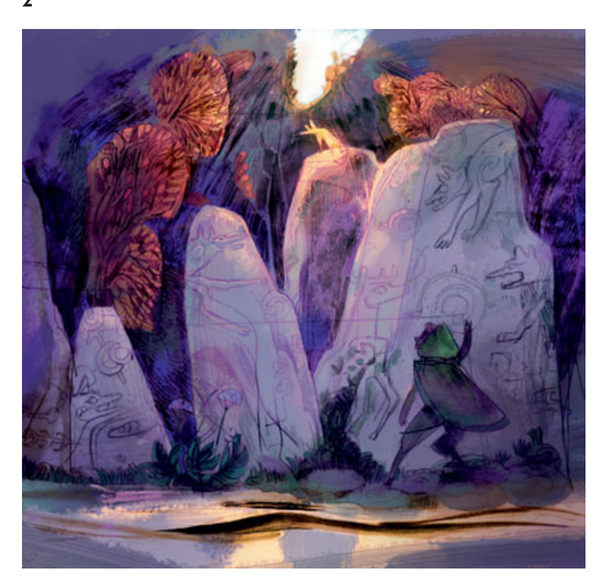




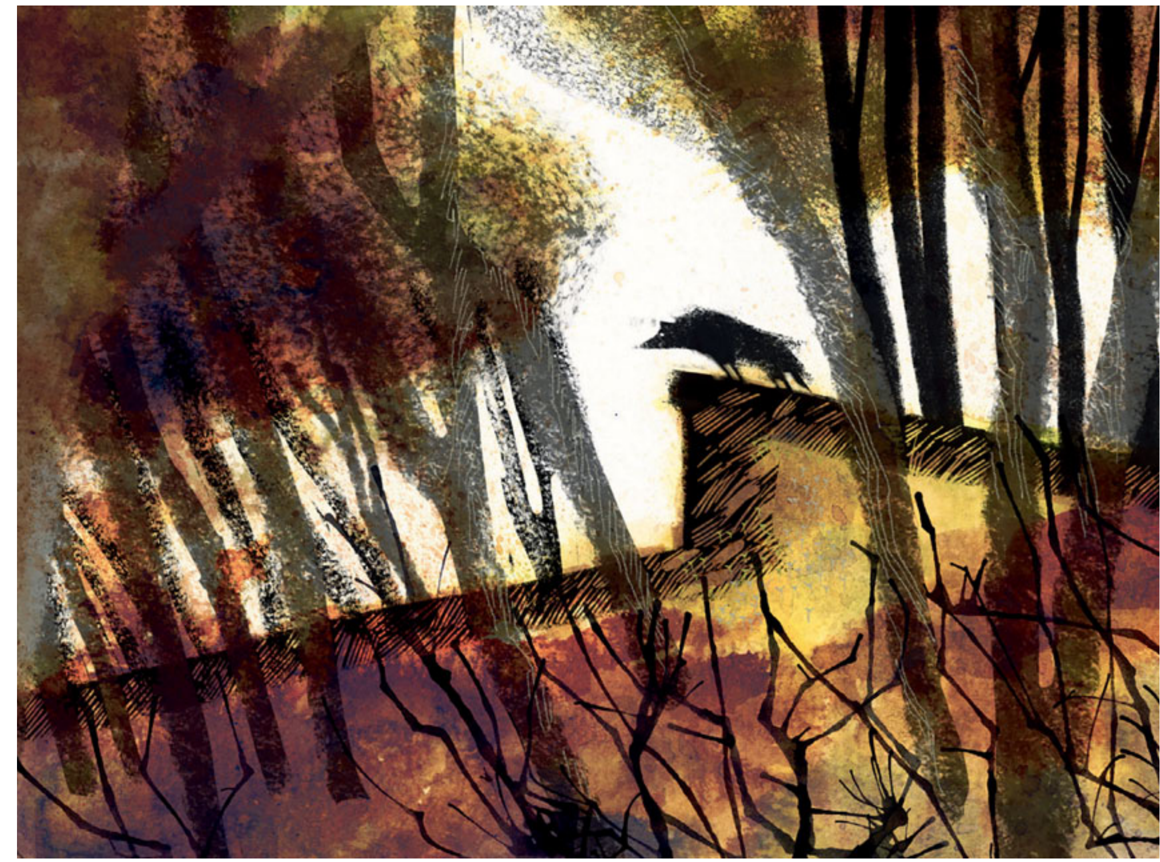
1



2



3



4



5



6

Первые эскизы ключевых кадров

1 *Робин против волка, и Робин знакомит Билла с волком. Макет Фридриха Шепера. Цвет: Флора Тавернер*

2 *Скрытое ущелье в сердце волчьего царства. Художник: Росс Стюарт*

3 *В ущелье есть дольмены с наскальными рисунками. Художник: Алиса Дьедонне*

4 *Дозорный волк в лесу. Художник: Росс Стюарт*

5 *Даже силуэт волка показывает — в лесу он как дома. Художник: Эллиот Кауэн*

6 *Робин проходит сквозь водопад, чтобы попасть в ущелье волков. Художник: Росс Стюарт*

7 *Робин против Меб и волчьей стаи. Фон: Алиса Дьедонне. Персонажи: Росс Стюарт*

7

НАТ. ЛЕС — ДЕНЬ

Все спокойно. На лесной мох ложатся тени густых деревьев. Неподалеку прогуливается ленивый кролик.

Останавливается и обгладывает былинку. Кажется, все тихо, ни одна ветка не шелохнется, как вдруг —

ВЖУХ!

ИК!

Кролик мгновенно убит стрелой.

И снова все спокойно.

Из-за дерева появляется мужчина в пуританском одеянии. Билл Гудфеллоу (ему за 30). Он опускает мастерски изготовленный арбалет.

Билл поднимает мертвого кролика. Потом смотрит в небо и видит, как над кронами деревьев кружит хищная птица.

Билл поднимает руку и СВИСТИТ.

Птица складывает крылья и пикирует сквозь листву. Взмахнув крыльями, она садится на вытянутую руку Билла. Это охотничий сокол, МЕРЛИН.

Затем —

где-то в густой кроне щелкает ветка.

Билл поворачивается на звук.

Не поднимая глаз, он готовит стрелу. Осторожно крадется вперед.

Из-за большого дерева доносится ШОРОХ.

Билл стискивает арбалет. Останавливается. Затем бросается за дерево.

ОТОБРАЖЕНИЕ: за деревом прячется девочка в пуританском одеянии. Она подскакивает от испуга.

Билл: Робин!

Робин (каясь): Отец!

Это РОБИН ГУДФЕЛЛОУ (12 лет). Ее светлые длинные волосы и лицо выдают, что она — дочь Билла.

БИЛЛ: О чем ты думала? Тебя могли застрелить… или хуже того — тебя могли сожрать дикие звери… Это территория волков!

РОБИН: Я их первая застрелю; я могу о себе позаботиться…

БИЛЛ: Если б ты только могла, милая. Идем…

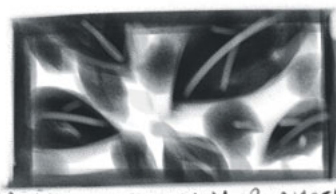


Билл ведет Робин по лесу. Робин вскидывает руку, Мерлин осторожно подлетает к ней.

БИЛЛ (ПРОД-Т):
Ты должна оставаться в лагере, Робин. Эти леса не такие, к которым ты привыкла, — они опасны… смертельно.



















РОБИН:
Оставаться дома целый день, чтобы убирать и готовить? Я должна быть на охоте с Мерлином!
(МЕРЛИНУ:)
Правда, Мерлин? Да, я меткий стрелок.
Да, папа должен об этом узнать.

Робин гладит его перья, Мерлин выгибает шею от удовольствия.

БИЛЛ:
Женская работа — дело богоугодное, Робин.
Нежным женщинам не подобает охотиться… Кроме того, не хотелось бы, чтобы тебя ранили.

РОБИН:
Да уж, кастрюли, сковородки и картофелины меня не поранят!

БИЛЛ:
Не дерзи, девочка…

Отец и дочь идут по лесу. Они как будто просто гуляют, хотя у отца арбалет наготове.

Билл срезает кору с дерева.
Робин делает из нее веревку.

Робин склоняется над ручьем, чтобы умыться. На нее из воды смотрит лосось. Робин улыбается рыбкам.

Робин собирает ягоды с куста. Угощает Билла.
Робин обгоняет Билла, продирается сквозь кусты.

БИЛЛ (ПРОД-Т):
Робин, стой!

Из травы торчит острый металлический зуб. Робин едва не встает на него.

Билл хватает ее за запястье. Робин замирает.
Билл приподнимает мох наконечником стрелы, чтобы показать капкан с металлическими зубцами, которые только и ждут, чтобы захлопнуться.

БИЛЛ (ПРОД-Т):
Эти капканы здесь для того, чтобы защитить, а не поймать тебя.

Робин краснеет. Она видит, что лагерь окружает кольцо капканов.

РОБИН:
Прости, отец. Я думала, до лагеря еще далеко.

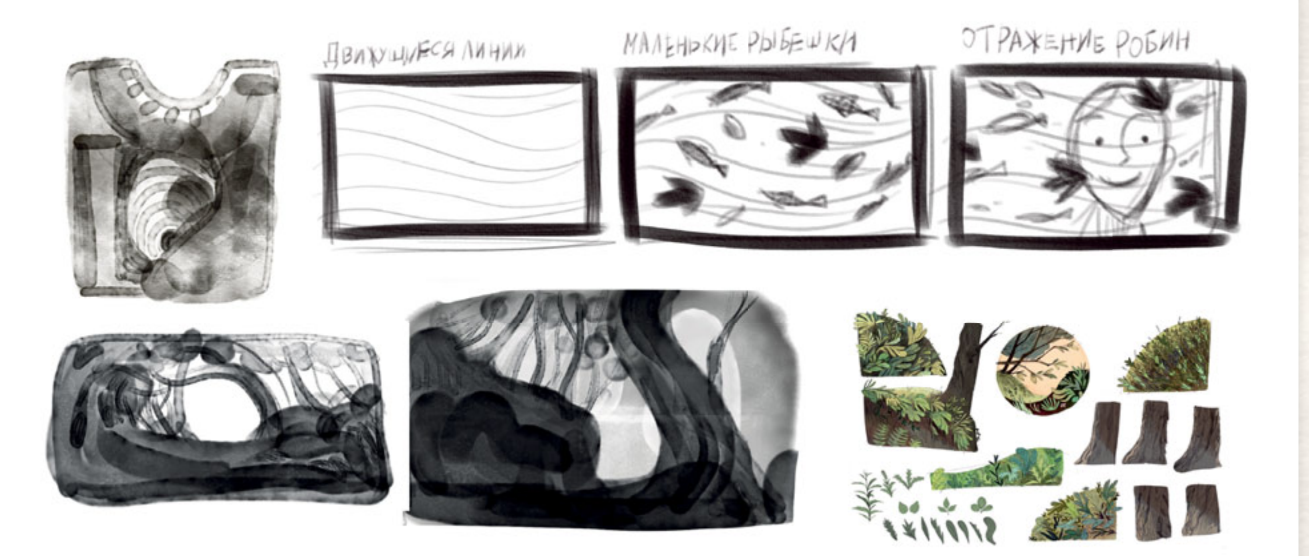
Билл улыбается и обнимает ее.



эти подобные сну кадры здесь мило бы смотрелись







СТР. 22–26 *Перед тем как приступить к раскадровке, художники изучают возможности визуализации сценария, экспериментируя с позами, ракурсами камеры, цветом и даже спецэффектами* **НАПРОТИВ** *Художники: Томм Мур и Фридрих Шепер* **СВЕРХУ** *Художники студии*

НАТ. СТАРАЯ ТРОПА — ВРЕМЯ ТО ЖЕ
По старой тропе идут на цыпочках два солдата. ВЫСОКИЙ СОЛДАТ слышит СКРЕЖЕТ клыков в кустах. Он поворачивается на звук. Они вбегают в кусты и — КИИК! КИИК! Они угодили в допотопные ловушки. Из тени появляется волк Робин и смотрит вверх на двух солдат, подвешенных за ноги к деревьям. Затем исчезает со скоростью вспышки.

ИНТ. ПЕЩЕРА — ВРЕМЯ ТО ЖЕ

Меб все еще пытается исцелить маму. С ее лба стекает пот. Целительное сияние ее рук постепенно угасает. Она опускает руки в знак того, что сдается.

МЕБ:
Я не могу, мамочка. Моей силы недостаточно. Пожалуйста, скажи, что мне делать.

Меб прижимается щекой к руке спящей матери. Она открывает глаза и видит —

ПОВ[1] МЕБ

На стене фреска с изображением волков, сидящих кругом. От них исходит сияющий свет. Меб смотрит на землю и видит след от круга там, где сидит стая волков. Меб закрывает глаза. Она округляет ладони вокруг рта и воет изо всех сил. Ее вой разносится от пещеры до ущелья и глубже, в лес.

НАТ. ДРЕМУЧИЙ ЛЕС — ВРЕМЯ ТО ЖЕ

Еще два солдата продираются сквозь заросли. КААА! Мерлин слетает с дерева и нападает на одного. РАР! Волк Робин бросается из кустов и утаскивает другого.

ПОВ ВОЛК РОБИН

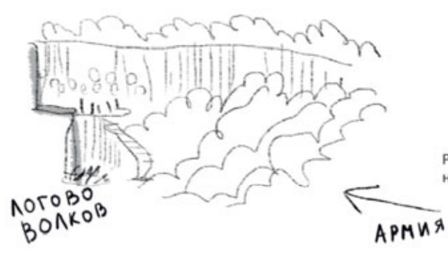
Она слышит вой Меб и видит следы солдат, убегающих в город. Меб нужна помощь. Через миг мимо нее проносятся волки. Все, что они ни пробовали сделать, приходится бросать.

НАТ. ВХОД в УЩЕЛЬЕ — ВРЕМЯ ТО ЖЕ

Билл слышит вой. Солдаты смотрят налево и направо.

---

[1] ПОВ (POV) — короткая сцена, показывающая на что смотрит персонаж.



Образец наскального рисунка волчьего круга

Меб прижимается к щеке, а не к руке матери

до Меб доходит

УУУУ!!
воет

Видит, что стая исчезла

Он разносится по ущелью

Образец, как могут сработать ловушки

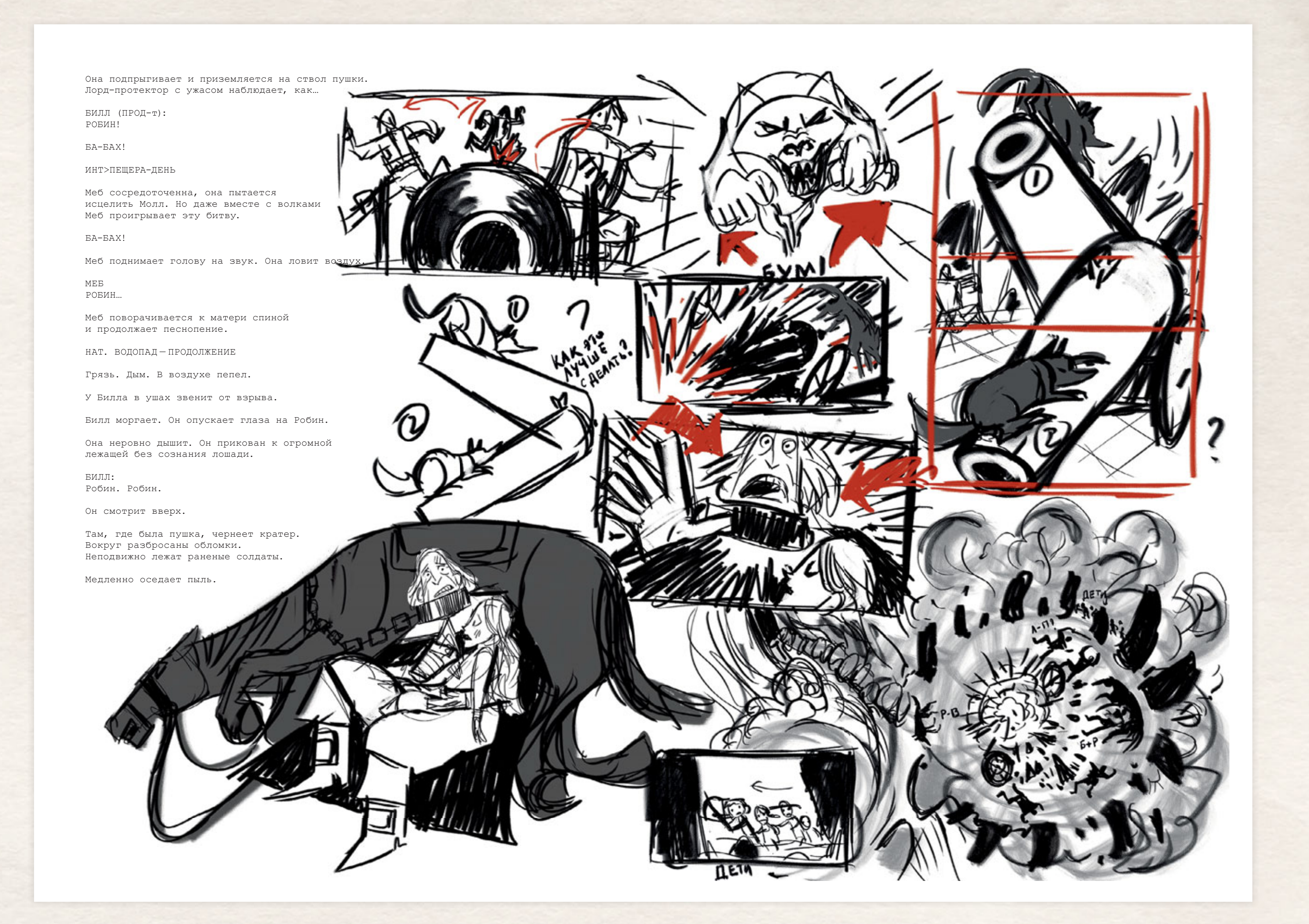
УУУУУУУУУУ

ПОВ

Робин наблюдает

Дорогу преграждают волки

Билл слышит вой – он сейчас действует и на него.



НАПРОТИВ *Художник: Росс Стюарт* **СВЕРХУ** *Художник: Томм Мур*

НАТ. ИЗВИЛИСТАЯ ТРОПИНКА — НОВАЯ ДОЛИНА — ВЕЧЕР
Лошадь Кромвеля волочит обшарпанную повозку по извилистой тропинке в новую долину. Молл держит поводья, рядом с ней сидит Билл. Билл оборачивается и заглядывает в повозку.

В ПОВОЗКЕ Робин устраивается рядом с дремлющей Меб.

БИЛЛ:
Вот, милая.

Билл натягивает одеяло и с нежностью укрывает Робин. Он целует ее в лоб.

БИЛЛ (ПРОД-Т):
Все хорошо, любовь моя.

РОБИН:
Все хорошо, отец.

Прежде чем закрыть глаза, Робин улыбается отцу. Билл садится вперед и опять сосредотачивает внимание на Молл, которая погоняет лошадь. Билл протягивает Молл цветок календулы.

МОЛЛ:
Мы исцелили наши раны, Билл.

БИЛЛ:
Да, Молл. Исцелили. Куда теперь?

МОЛЛ:
Туда, где нет клеток… Нет цепей… Где можно быть дикими.

Молл берет календулу и вставляет в волосы.

НА ДОРОГЕ — Повозка едет на нас. Стая волков обгоняет ее с обеих сторон. Сзади выскакивает волк Меб.

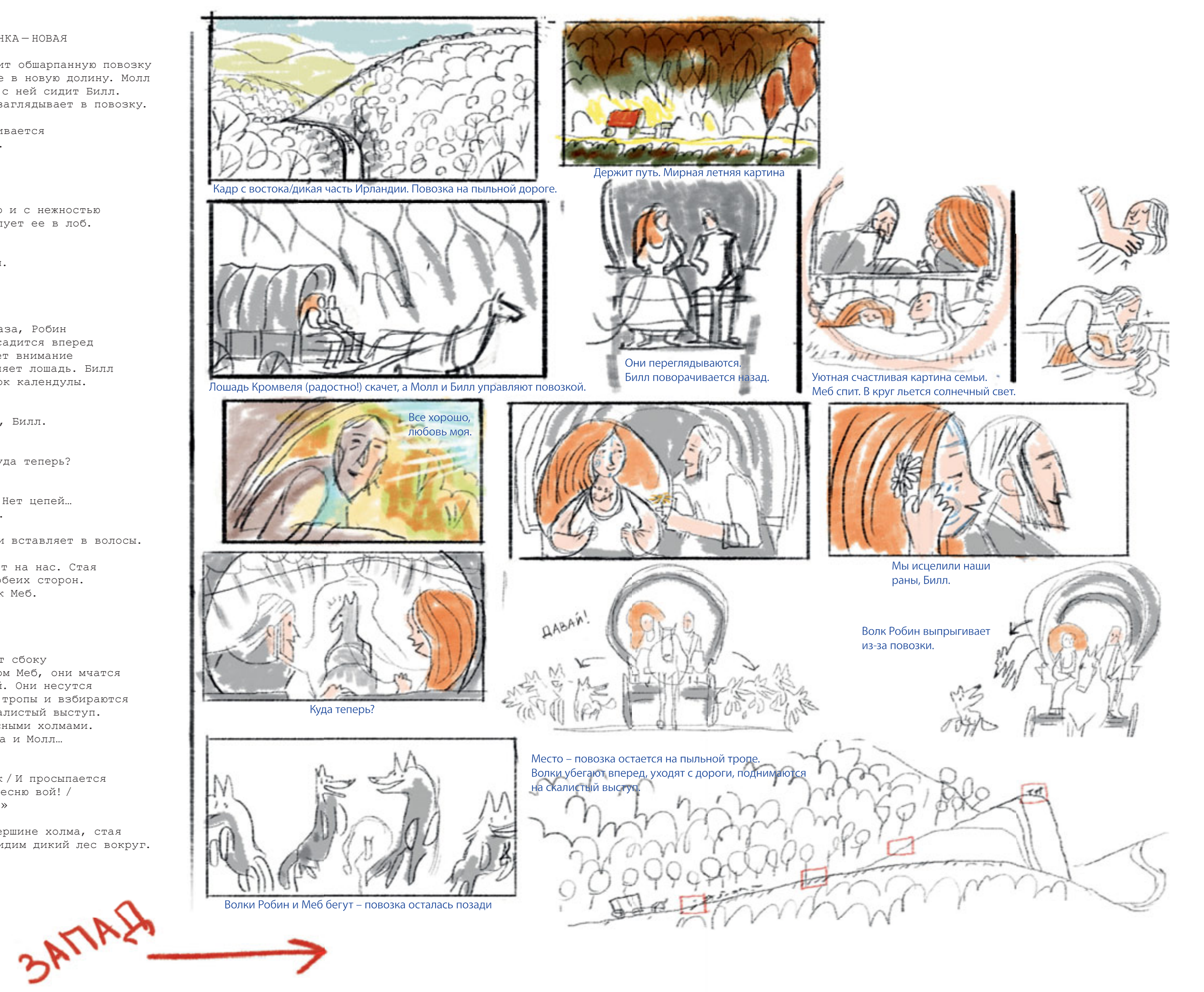
ВОЛК МЕБ:
Вперед!

Волк Робин выпрыгивает сбоку и сравнивается с волком Меб, они мчатся вместе с волчьей стаей. Они несутся по дороге подальше от тропы и взбираются по склону холма на скалистый выступ. Дорога тянется над лесными холмами. Мы слышим голоса Билла и Молл…

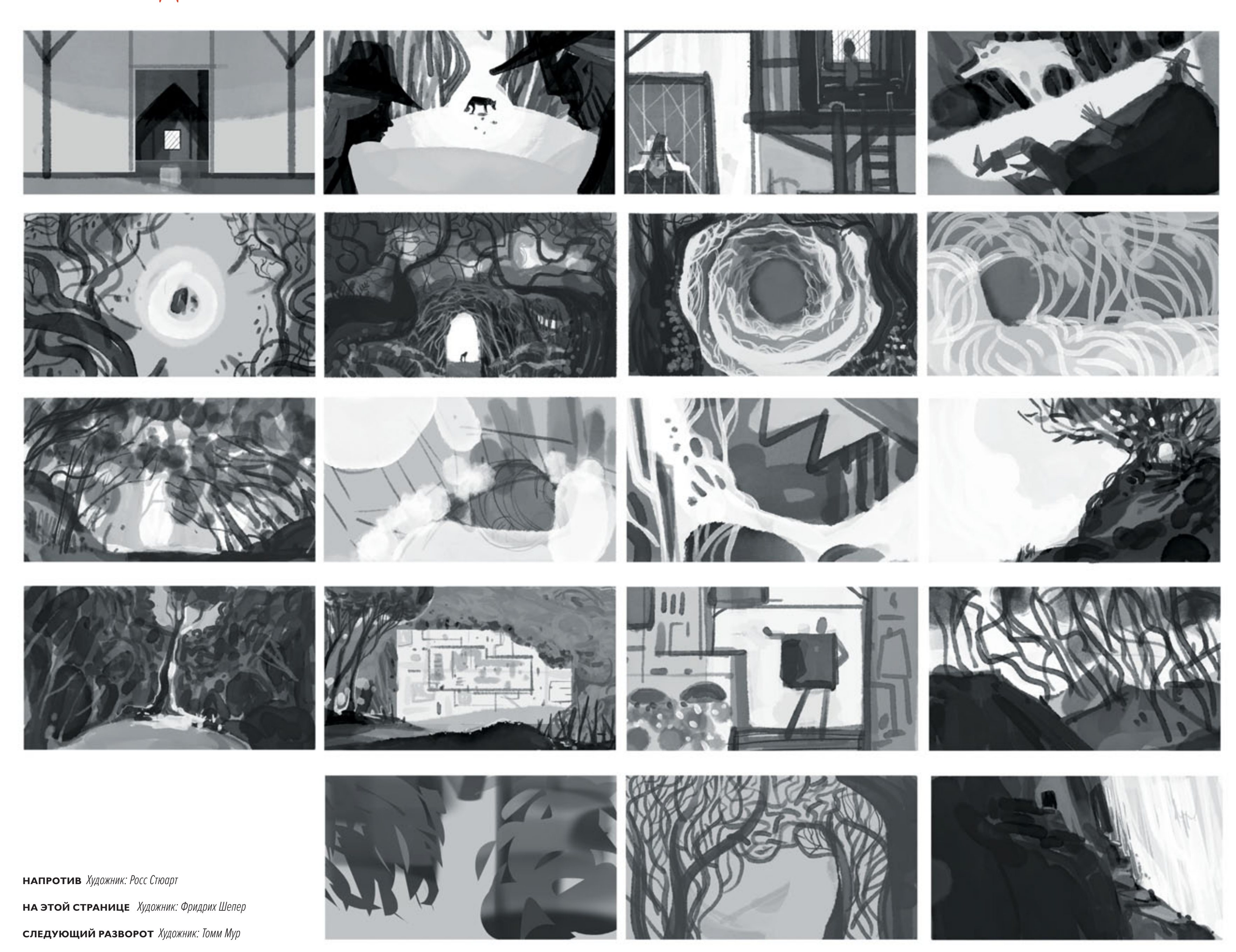
БИЛЛ и МОЛЛ
«Дитя ложится на бочок / И просыпается волчок! / Волк, волк, песню вой! / Волк, волк, песню вой!»

Робин и Меб воют на вершине холма, стая поддерживает их… Мы видим дикий лес вокруг.

КОНЕЦ



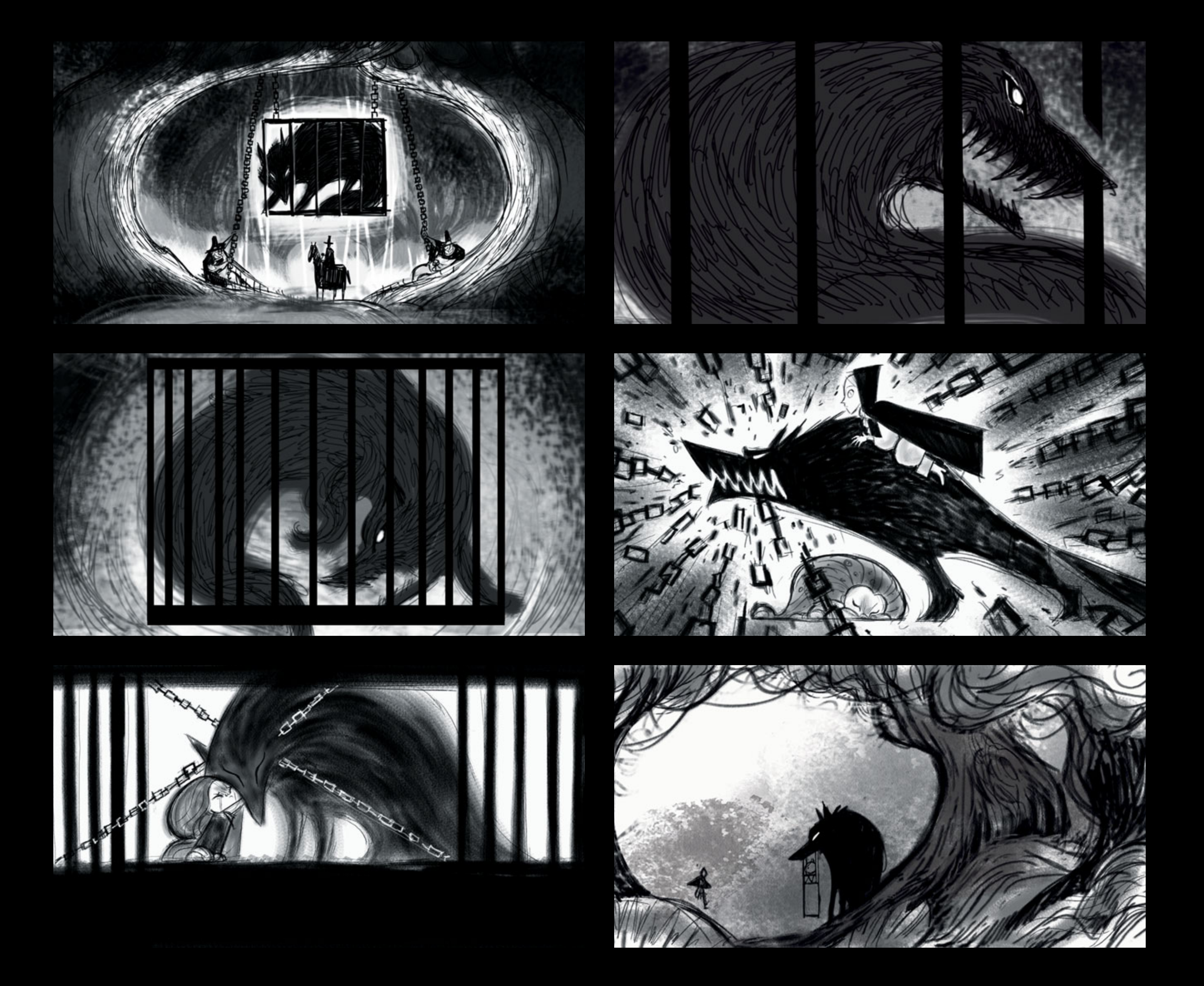
ПЕРВЫЕ ИДЕИ

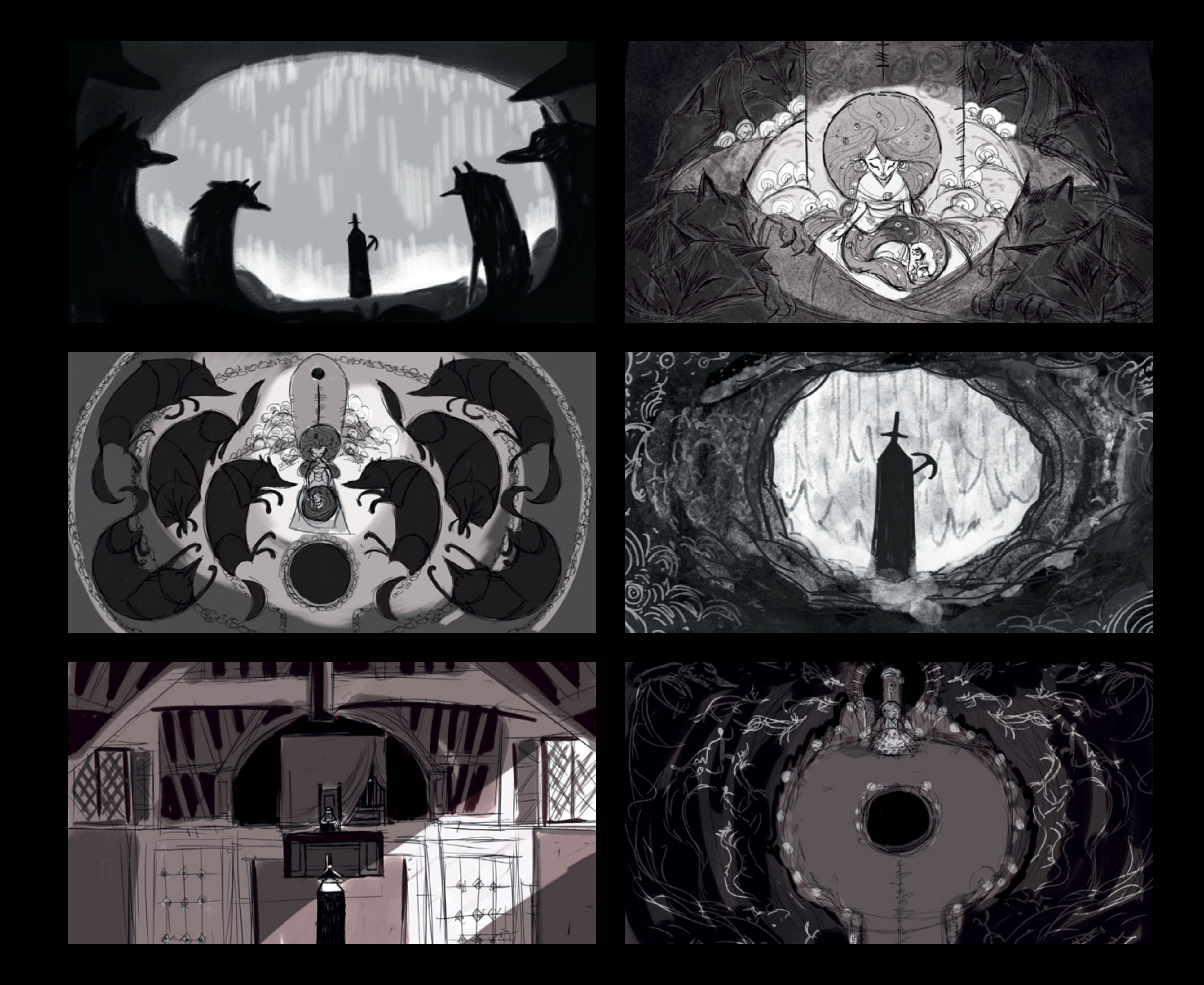


НАПРОТИВ *Художник: Росс Стюарт*

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ *Художник: Фридрих Шепер*

СЛЕДУЮЩИЙ РАЗВОРОТ *Художник: Томм Мур*





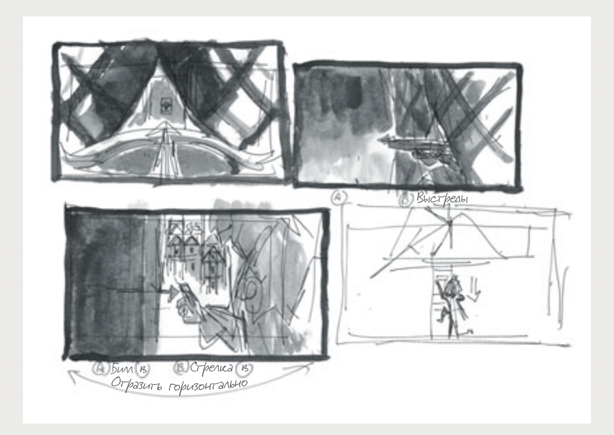
РАСКАДРОВКИ

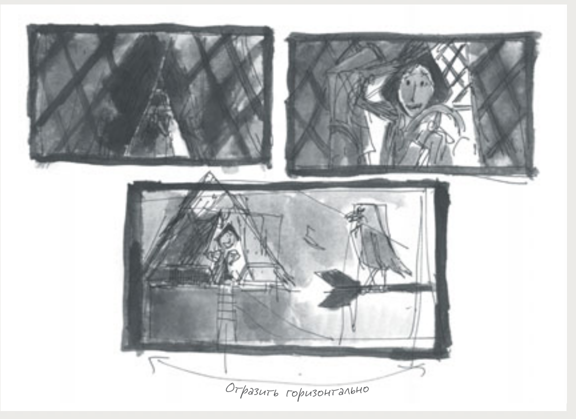


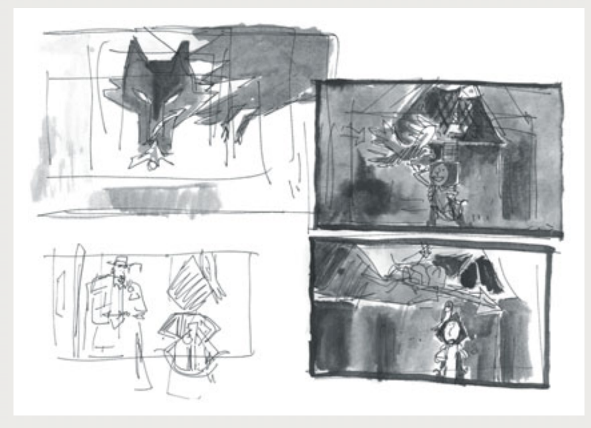
Художники по раскадровке превращают сценарий в изображения. Раскадровка должна просто и ясно передавать происходящее в сцене: движения героев, их действия и чувства, настроение сцены, размещение персонажей на фоне, движения камеры. Раскадровки рисуют, перерисовывают и рисуют снова, пока режиссеры, художники и монтажеры собирают фильм, чтобы убедиться, что каждая сцена вносит свой вклад в сюжет.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ *Художник: Росс Стюарт*

НАПРОТИВ *Художник: Арина Корчински*

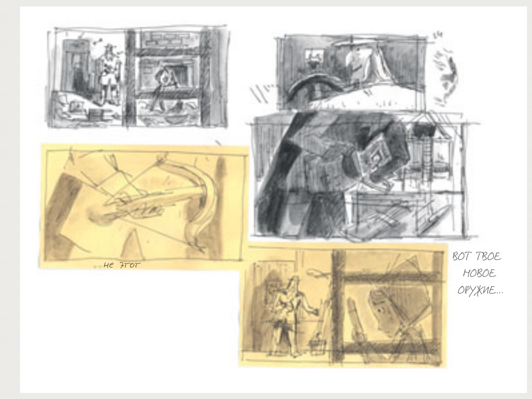

Выстрелы
Билл
Стрелка
Отразить горизонтально


Отразить горизонтально




Я просто не могу с этим смириться!
20 шагов!
Положение лестницы



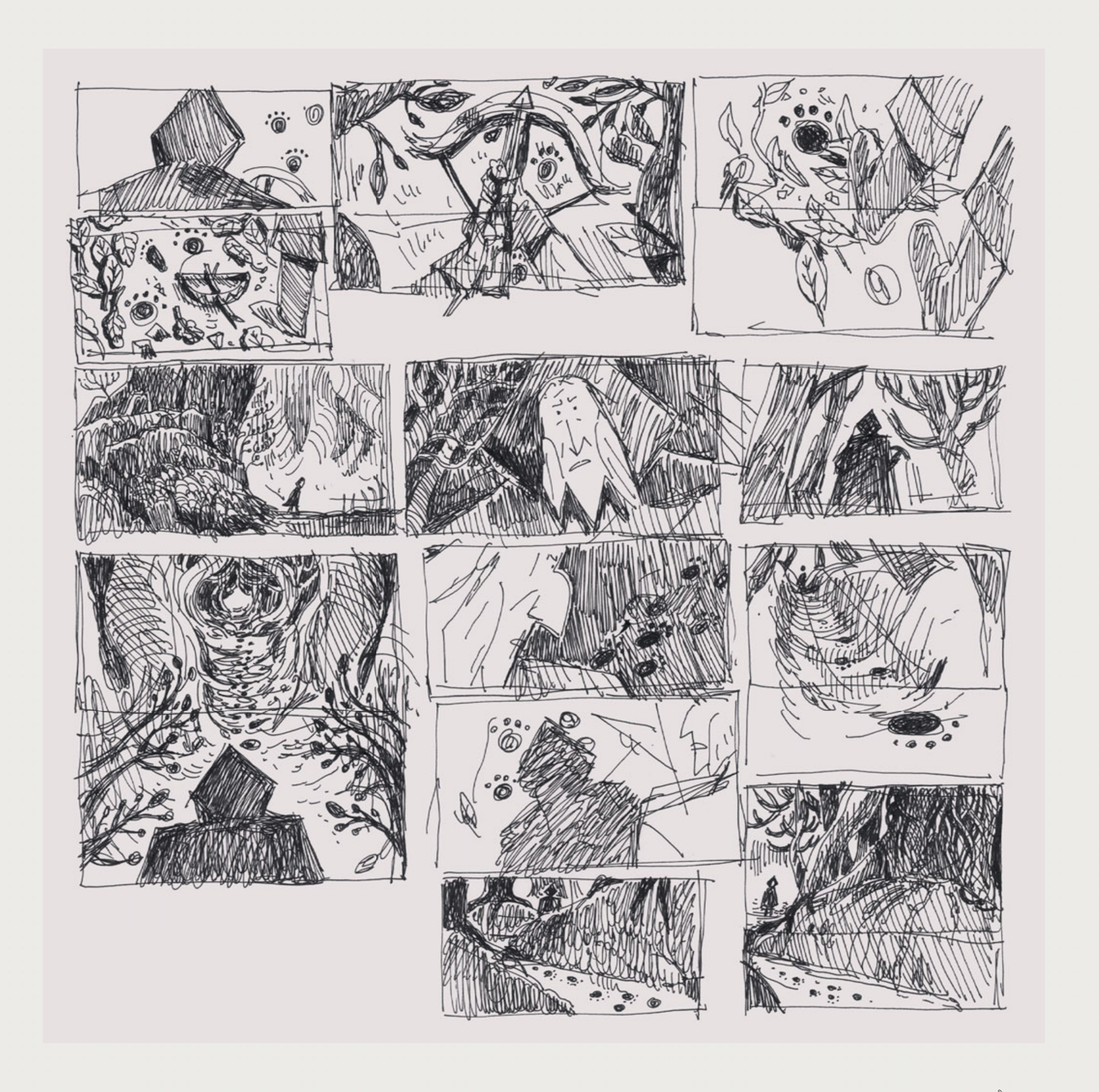

не этот
ВОТ ТВОЕ НОВОЕ ОРУЖИЕ...


Ох детка...правила лорда-протектора непреклонны. Никаких детей за стеной...
Да не боюсь я волков!
Я вернусь до заката. Сиди дома.
Вот поэтому я и боюсь за тебя.





ЭТОТ РАЗВОРОТ *Художник: Арина Корчински*




А ну отдай!
Нет,
это ты отдай!
МОЙ ХЛЕБ!



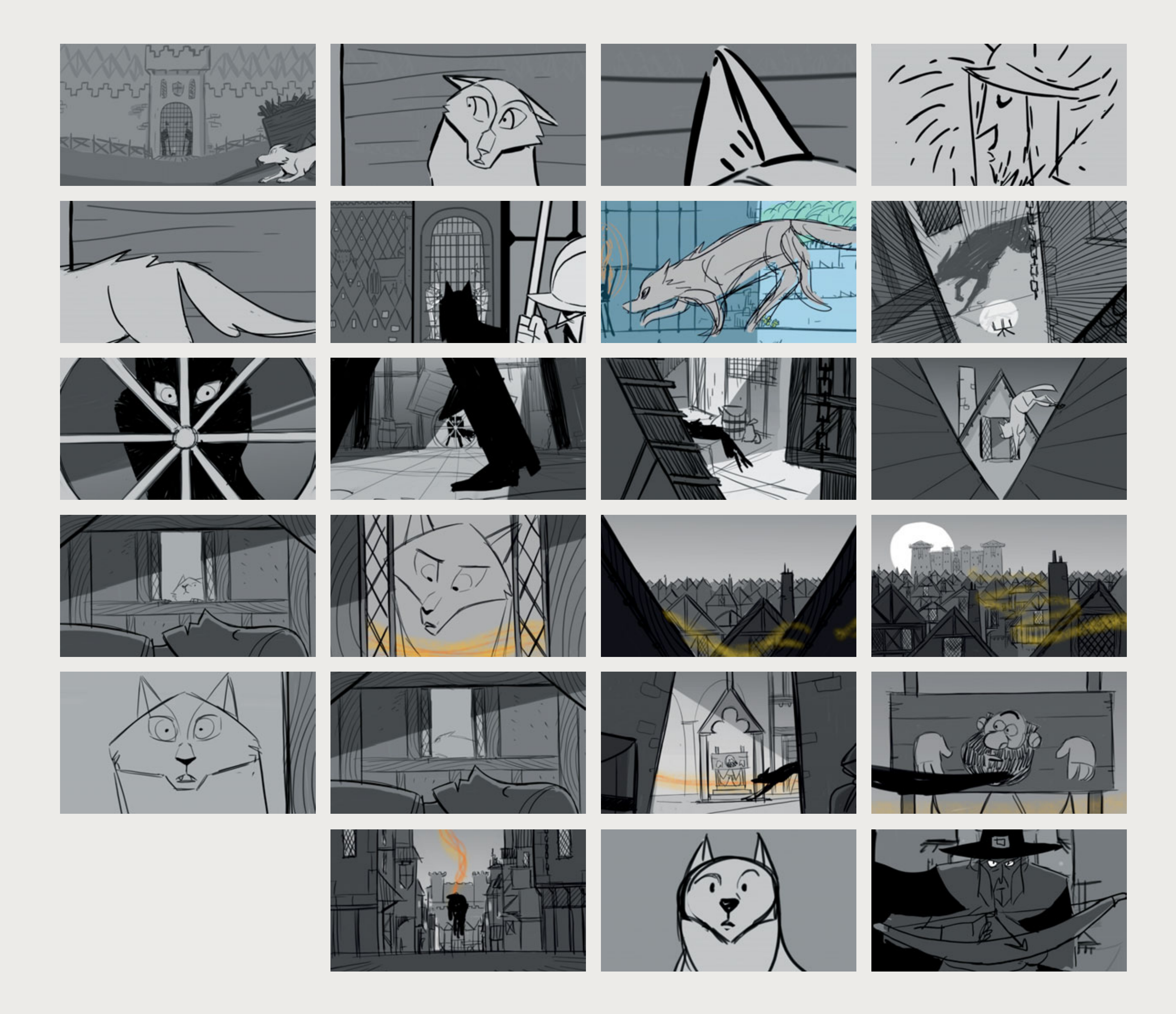
НАПРОТИВ *Художники: Луиза Бэгнолл и Икер Майдаган*

СПРАВА *Художники: Джоанна Феррари и Луиза Бэгнолл*



ЭТА СТРАНИЦА *Художники: Икер Майдаган и Гийом Лорин*

НАПРОТИВ *Художники: Икер Майдаган, Томм Мур и Гийом Лорин*





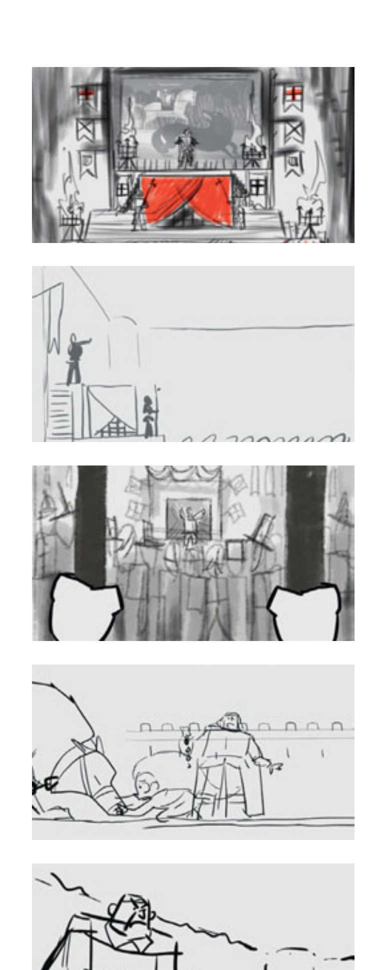
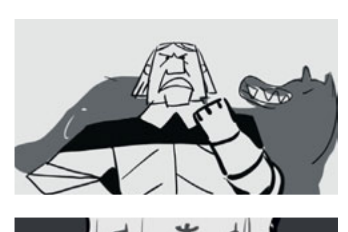
СЛЕВА *Художник: Фридрих Шепер*

НАПРОТИВ *Художник: Арина Корчински*

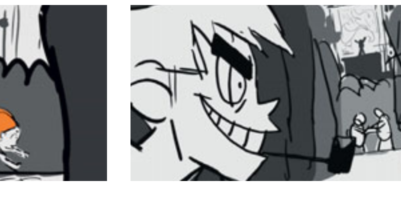
СЛЕДУЮЩИЙ РАЗВОРОТ, СЛЕВА *Художник: Гийом Лорин*

СЛЕДУЮЩИЙ РАЗВОРОТ, СПРАВА *Художник: Икер Майдаган*

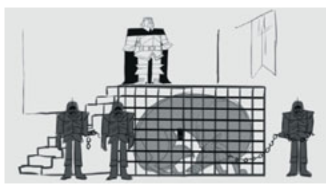
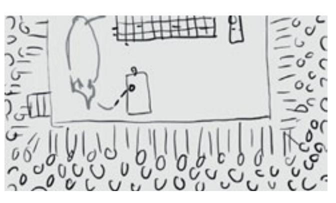






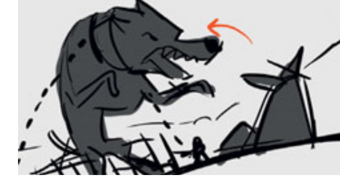
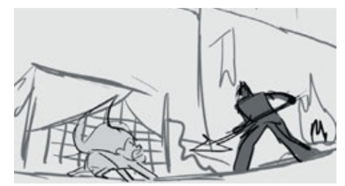




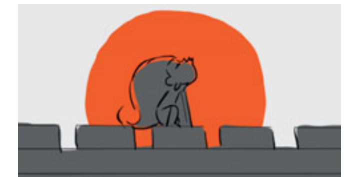


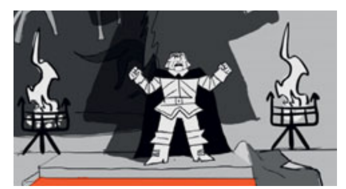


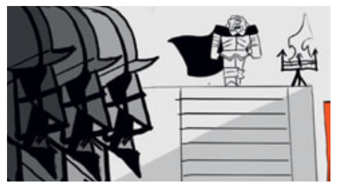
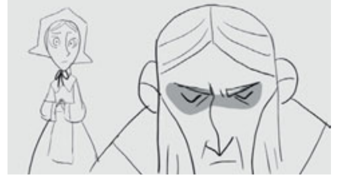



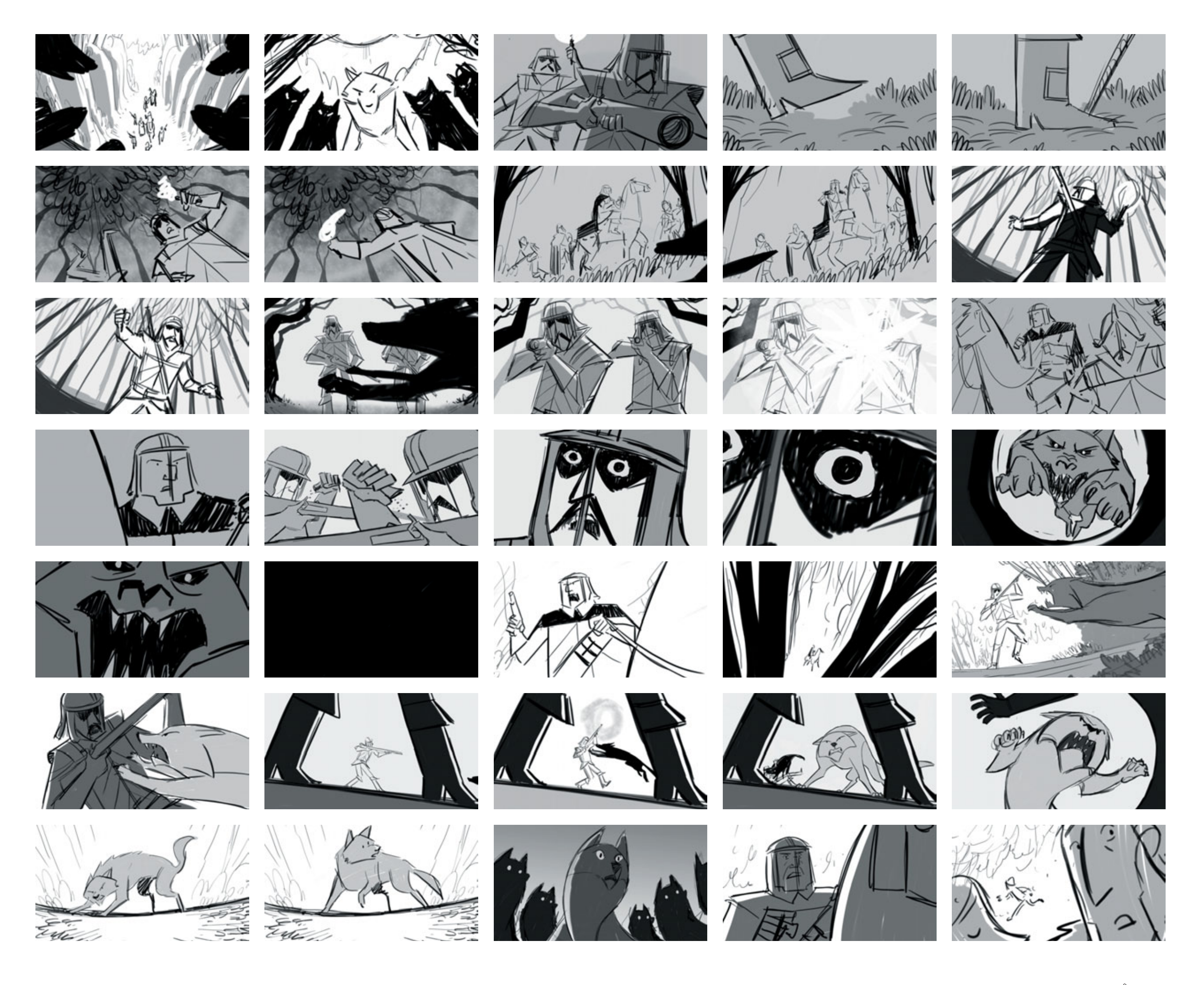






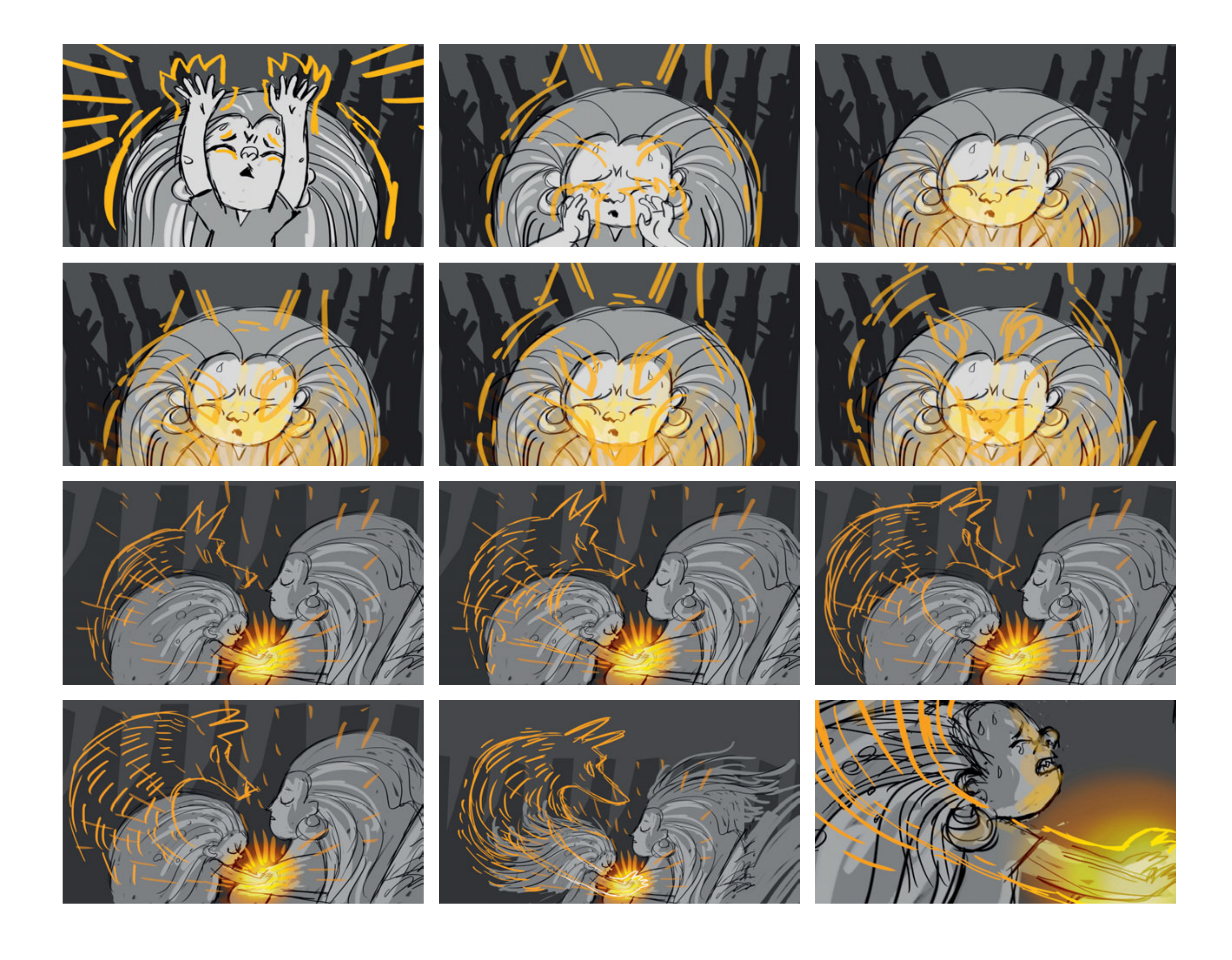







СЛЕВА *Художники: Джоанна Феррари и Икер Майдаган*

НАПРОТИВ *Художник: Росс Стюарт*





III. Персонажи

«Одной из по-настоящему интересных сторон сюжета была свобода действовать по воле инстинктов. Воля жить, не будучи стесненным общественными правилами. Подростками мы оба чего только не вытворяли, выражая протест против общества. Мы очень хотели, чтобы Робин нашла истинную себя вне общественного давления и того, что ей велят делать лорд-протектор и отец».

ТОММ МУР, СОРЕЖИССЕР

НАПРОТИВ *Робин изо всех сил старается не отстать от Меб и стаи. Персонажи: Томм Мур. Фон: Росс Стюарт*

Художники Cartoon Saloon работали над тем, чтобы создать историю, в которой есть конфликт, сильные эмоции, юмор, пафос и финал. Но зрители переживают за героев. Вот что нужно для успеха фильма. Даже самые эпические сражения и захватывающие погони ничего не значат для зрителя, если он не заинтересован судьбой персонажей. От Пинноккио, уходящего из мастерской Джепетто, до Брендана, сбегающего из аббатства Келлс и Тихиро, отправляющейся работать в баню Юбабы, запоминающиеся персонажи, проходя через испытания и приключения, завоевывают сердца зрителей.

Львиная доля сюжета «Легенды о волках» касается развития Робин и Меб как личностей. Их взаимоотношения и то, как они взаимодействуют с другими героями, стали ключом к успеху мультфильма. В предварительных набросках Робин изображали мальчиком. Их дружба с Меб перекликалась с дружбой Брендана с Эшлинг в «Тайне Келлс».

«Изначально Билл и Робин были командой отца и сына: охотника и ученика, — вспоминает Мур. — Но потом мы поняли, что, если Робин выступит против общества, будучи девочкой, в этом будет больше драмы и конфликта, потому что она идет не только против желаний отца, но и против ожиданий общества. Девочка, которая хочет стать охотником. Это бросает вызов пуританскому обществу и делает историю гораздо сильнее и интереснее».

«Придумывая Робин, я взял за основу образ моей жены в детстве. Немного внешнего сходства и побольше сходства характеров — жена уже тогда обладала силой воли и решимостью, любила животных и природу, — продолжает он. — Так я разобрался, какой должна быть Робин. Для меня, как режиссера, проще было иметь дело с Бренданом из "Тайны Келлс" и Беном из "Песни моря". Потому что в основе этих образов были я и мой сын».

«Когда я пишу историю, я стараюсь сделать ее как можно более личной, — добавляет Коллинз. — В детстве я дружил с Ширли, она жила по соседству. Ох и сорванцом она была! Мы вышли из очень разных семей, но в пору преодолений личных проблем дружба стала для нас оазисом счастья. Я взял ее за эталон, когда придумывал дружбу Робин и Меб. У Меб характер дикий и дерзкий. Робин начитанная и тревожная. Но они дети и к различиям подходят не с опаской и враждебностью, а с игрой и любопытством. Это взрослым свойственно чуть что пропитываться страхом и готовиться к обороне».

Художники хотели быть уверенными, что главные героини правдиво изображают переживания девушек. Стюарт отмечает: «История, где главные герои — женского пола, снятая двумя парнями, могла бы получиться несколько неправдоподобной. Мы не смогли бы полностью положиться на жизненный опыт. Но у нас очень хорошие раскадровщицы, которые привнесли много личного в Робин и Меб: думаю, они черпали вдохновение из собственного детства и наполняли героинь той правдой, которой нам трудно было бы достичь».

Пуританское общество, которое олицетворяет лорд-протектор, обозначает строгие гендерные роли. Они, как уверены его члены, основаны на библейских догматах. Это было общество непреложных правил: ослушание могло означать изгнание, заключение в тюрьму и даже смерть.

«В те времена девушки не имели права голоса, — комментирует Стюарт. — Робин приезжает в Ирландию в надежде, что будет жить с отцом в лесу, играть и охотиться. И вдруг ее заставляют работать на судомойне. Складывается ощущение, что ее опутывает цепь, и все — из-за ее пола».

«В противовес обществу Меб и Молл — сильные героини и последние из сноволков, — продолжает он. — В ирландской мифологии и фольклоре почитали богиню-мать в отличие от пуританства, где религия сконцентрирована на мужчине. Молл и Меб олицетворяют ирландские традиции и религию, которые пытаются искоренить».

Уроки, которые должна усвоить Робин, формулирует главная экономка, женщина с мягким голосом. Они следит за работой прислуги в покоях лорда-протектора.

Главную экономку озвучила продюсер мультфильма Нора Туми. Она говорит: «Любопытно, что у нее нет имени. Мне нравится называть ее Бриджит. Она средних лет, незаметная и зажатая. Она учит Робин выживать, не высовываясь,

трудясь — и так, пока не пройдет день. Звучит как здравый совет. Но следовать ему — значит обречь себя на медленное умирание. Все равно что задохнуться или дать себя придушить. В молчании экономки я слышу истории многих женщин в Ирландии».

В Англии Робин наслаждалась свободой и теперь бунтует против нудной работы, которую ее заставляют делать. Когда Билл наставляет ее пуританской пословицей «Работа — это молитва», она огрызается: «Значит, я прочитала Библию целиком».

Онор Нифси, которая озвучила Робин, считает: «Робин храбрее, чем кажется. Она многого боится, но при этом делает усилие, чтобы показать всем, что она на что-то способна. Раз отец охотник, думает она, то и она сможет охотиться. Может, сможет, а может, и нет. С развитием сюжета девочка становится независимой и узнает, в чем хороша. Меб учит ее многим и многим вещам, которые доставляют ей удовольствие. Меб открывает в Робин лучшее, и это ей нравится».

Хотя Робин чувствует себя независимой, она выросла в гораздо более ограниченном мире, чем Меб, чей дом — лес. Стюарт объясняет: «Меб — совсем дитя, но уже вожак стаи волков. Она — сама дикость, но также воплощает уязвимость природы под угрозой уничтожения. Робин — на стороне захватчика. Но также она невинная жертва в руках коварного Кромвеля. Наслаждаясь обществом друг друга, девочки становятся подругами. Но обе они оказываются в ловушке злодейских планов по уничтожению окружающей среды».

«Меб очень импульсивна, да еще и очень юна и легкомысленна. Но вдруг мама возлагает на нее огромную ответственность, — добавляет Мур. — Робин очень умна и ответственна. Она хочет проявить себя, но отец не верит, что она способна взять на себя ответственность, которой так жаждет».

«Сначала Робин и Меб друг другу не нравятся, потому что ясно видят различия между собой, — говорит Нифси. — С развитием сюжета различия сходят на нет и девочки поддерживают друг друга. Между ними возникает сестринская связь».

«Правильное развитие линии Робин и Меб очень важно. Если бы она не сработала, не сработала бы вся история, — комментирует Бирн. — Робин напоминает героиню Миядзаки. Она сама в себе, и она хочет вырваться. Но всеобщей любимицей становится Меб».

Билл запутался в паутине долга и обязанностей. Он хочет счастья для дочери, но также чтобы ей ничего не угрожало. Он верен правилам пуританского общества, но задыхается в ограничениях, особенно тех, что касаются Робин. «Билл — отец, который изо всех сил старается присматривать за дочерью в этом угрожающем мире, — говорит Стюарт. — Но он еще и солдат лорда-протектора, связанный армейским долгом. Он старается, чтобы его с дочерью не наказали. Билл — отец и солдат. Пешка на игровом поле Кромвеля. Его винить не в чем».

«Мы работаем с разрывом связи родителей с детьми. Это случается, когда взрослые настолько зацикливаются на защите детей, что подавляют их волю, — добавляет Мур. — Билл старается контролировать Робин. Он немного аббат из Келлс. Но он также солдат и винтик в этой машине. Он сам зажимает себя в границах того, как все должно быть. Ему, как пуританину, не раз говорили, что цивилизованные люди живут, соблюдая правила. Только покинув это общество, он обретет свободу».

В первых черновиках рассказывалась, как много мужчин, подобных Биллу, были выходцами из низших слоев общества в Англии и Шотландии. Военная кампания в Ирландии давала им шанс продвинуться по социальной лестнице и заработать. Но разъяснение мотивов Билла переносило фокус с Робин на ее отца. Поэтому создатели мультфильма упростили предысторию Билла: он всегда был солдатом.

«Билл стал слишком интересным, — объясняет Стюарт. — Поскольку мы — мужчины среднего возраста, мы слишком сочувствовали персонажу-однолетке и теряли из виду Робин. Биллу пришлось уйти в тень более архетипической роли».

Разрабатывая персонаж Билла, Коллинз, Мур и Стюарт держали в уме только одного актера для озвучивания — Шона Бина, более известного публике как благородный, но вспыльчивый Боромир из фильма Питера Джексона «Властелин колец» и Нед Старк из телесериала «Игра престолов». «Когда я писал сценарий, у меня в голове звучал голос Шона Бина», — говорит Коллинз.

Голосовое исполнение служит важным инструментом для аниматоров. Они засекают время звучания голосового трека и движения губ героя, чтобы казалось, что реплики произносят сами персонажи. То, как актер произносит реплики, тоже сказывается на поведении персонажей. Аниматоры уверены, что хороший голосовой трек исключительно важен для убедительного действия на экране.

«В начале Билл сильно контролирует ребенка и выполняет приказы лорда-протектора, — говорит Бин. — Пуританский ход мыслей довольно ограничен: все, что связано с радостью и комфортом, не одобряется. Билл пытается быть строгим с Робин, но вдруг обнаруживает, что она особенная. Он никогда не верил ни во что странное или сверхъестественное, но, когда видит это своими глазами, понимает, что Робин была права.

Для человека, служившего в армии Кромвеля, это большой прорыв веры и воображения».

Если лорд-протектор — фигура патриархальная, то Молл представляет собой древний могущественный дух праматери, описанный Стюартом. Будучи вожаком стаи, она оставляет человеческое тело, чтобы бродить по лесу и следить за безопасностью волков. Когда ее сажают в тюрьму, Меб приходит-



1

«Несомненно, у нас есть диалог и история, чтобы ее рассказывать. Но еще и куча всего, чтобы выть, ворчать, визжать, скулить и хныкать. Я впервые изображала голосом такие безумные вещи. Теперь меня ничто не остановит».

МАРИЯ ДОЙЛ КЕННЕДИ, ГОЛОС МОЛЛ

1 *Билл. Черно-белый эскиз персонажа. Художник: Луиза Бэгнолл*

2–4 *Трое из актерского состава во время звукозаписи. Слева направо: Шон Бин (Билл), Мария Дойл Кеннеди (Молл), Саймон Макберни (лорд-протектор)*

5–6 *Молл и лорд-протектор. Эскизы персонажей. Художник: Федерико Пировано*

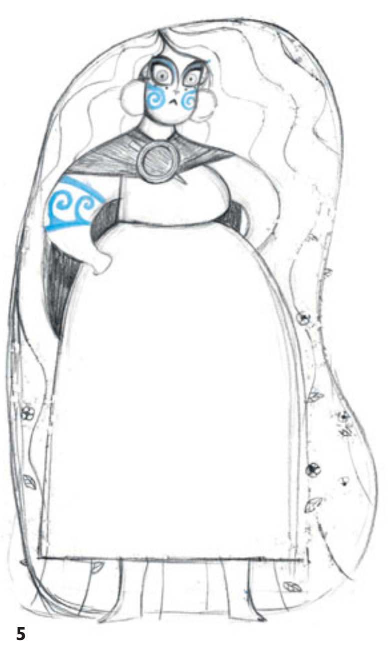


2


3



4


5


6

ся взять роль вожака на себя, не оставляя отчаянных поисков матери. Молл также должна быть убедительна и как человек, и как волк.

Молл говорит голосом ирландской актрисы и музыканта Марии Дойл Кеннеди, которая сыграла Веру Бейтс в сериале «Аббатство Даунтон». «Именно желание найти маму на протяжении всей истории движет Меб, — говорит Мария. — Ее разлучили с мамой, девочке приходится брать на себя новую роль. Вызванная обстоятельствами разлука должна была длиться недолго. Но оказалась длительной и удручающей. Молл передает Меб эстафету — я не хочу, чтобы мы расставались, но мы должны разрешить ситуацию, в которой оказались. Думаю, женщины часто так поступают».

«Есть масса обсуждаемых вопросов, связанных с материнством, кроме вопроса признания взросления ребенка: быть рядом, но дать возможность этому произойти, отпустить от себя ребенка, — добавляет она. — Молл позволяет Меб взять на себя ответственность; городские держат детей в страхе, не допуская ни капли свободы. Расти таким детям очень трудно».

Саймон Макберни успел побывать в шкуре разных персонажей, как Оливер Лэкон в картине «Шпион, выйди вон!» и озвучивал злобного домового эльфа Кикимера в первой части фильма «Гарри Поттер и Дары Смерти», прежде чем взяться за лорда-протектора, сказочную версию Оливера Кромвеля в «Легенде о волках». «Играть Оливера Кромвеля сложно не только из-за того, что он натворил в Ирландии, — говорит Лэкон. — Кромвель — интересный персонаж, с чудовищным, одержимым вторым “я”. Он считал своим долгом перед Богом делать то, что делал, и находил оправдания в Библии».

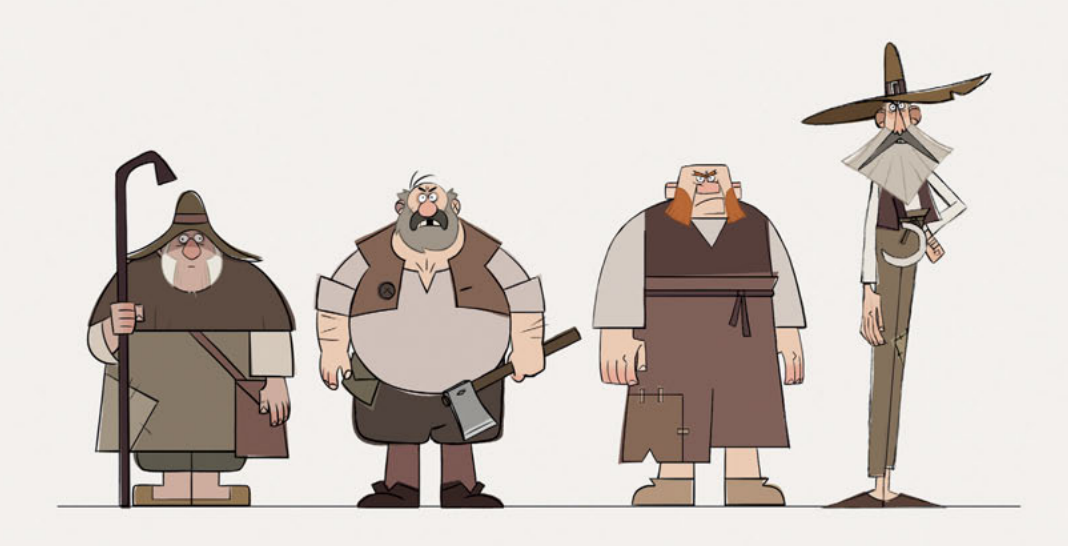
«В “Легенде о волках” он — властная фигура. Он пытается сделать страну цивилизованной. Волки олицетворяют дикую природу, которую, как он верит, надо подмять под себя, — объясняет Макберни. — Лорд-протектор не совсем пропащий; у него бывают минуты просветления. И возмездие он получает. Его персонаж очень важен, он создает драматизм и напряжение. Он верит, что цивилизация угодна Богу, а все дикое — хаос и дьявольщина. Более древние, глубокие верования он отвергает как колдовство и дьявольщину».

Кастинг детских голосов для анимационных ролей может стать вызовом: актеры должны говорить свои реплики спонтанно и естественно. Если они будут звучать слишком отточенно, то зрители начнут отвлекаться. Когда режиссер студии Pixar Пит Доктер проводил кастинг голосов на роль Рассела в фильме «Вверх», он пожаловался на то, что, кажется, есть школа, в которой молодых актеров учат переигрывать и чрезмерно артикулировать. Для мультяшных выпусков Peanuts режиссер Билл Мелендес и продюсер Ли Мендельсон выбрали детей из начальной школы с нулевой или минимальной подготовкой.

«Поиск молодых актеров — значит поиск неизвестных: мало вероятности встретить сложившуюся личность, как и предвзятое представление о голосе, — говорит Коллинз. — У себя в голове я держал, что Робин — англичанка и у нее должен быть северный английский акцент. Парни выбрали обеих девочек идеально».

«У нас хороший директор по кастингу, Луиза Кили. Она дала нам прослушать гору кассет, — отвечает Мур. — Но как только мы услышали Онор, мы поняли: вот она! Она уже довольно опытная, профессиональная актриса».







«Для Меб мы искали девушку с настоящим деревенским ирландским акцентом, — говорит Стюарт. — К сожалению, на прослушивание приходили театральные актеры, которые либо звучали слишком правильно, либо потеряли акцент. Это была бы не та Меб. А потом возникла Эва Уитэйкер, и она была так полна решимости: такая уверенная и дерзкая, с чувством юмора. Я сразу влюбился в ее голос и исполнение. На финальных записях, входя в студию, она могла разразиться слезами так, что вся комната замолкала, — вспоминает Стюарт. — Под конец кто-нибудь спрашивал: "Эва, как ты?" — и она отвечала с лучезарной улыбкой: "Я в порядке!"»

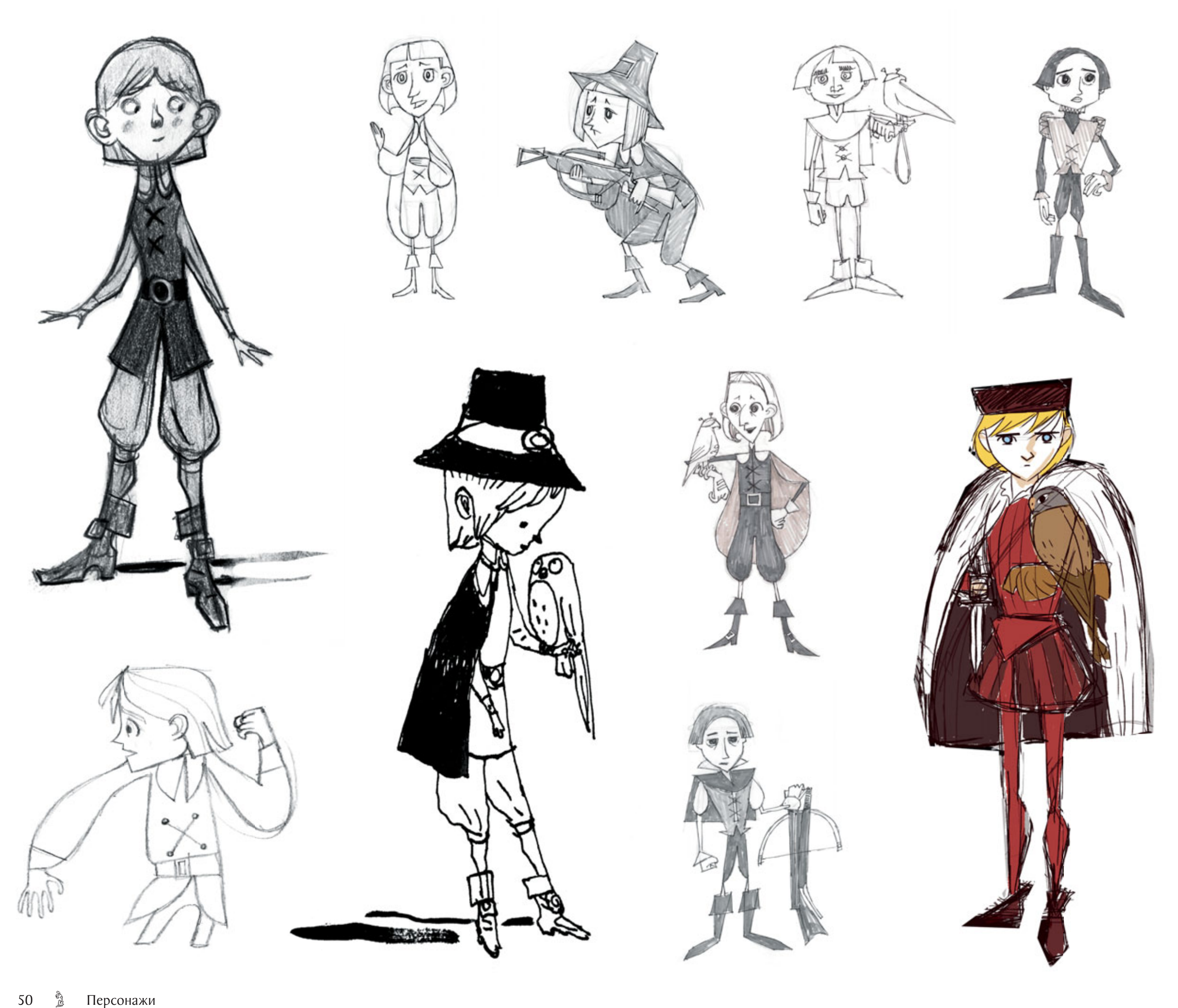
Размышляя о своих записях, Уитэйкер говорит: «Мне пришлось много работать над гневом, болью и скрывающейся за всем этим печалью. Было много рычания и криков. В нескольких репликах я издавала волчьи крики, особенно когда Меб злилась. Иногда во время разговора она рычала. Она показывает, как тяжело потерять родителя: до встречи с Робин у него не было никого, кроме мамы».

«Эва взорвала мое сердце, прочитав одно слово: мама. Когда она это произнесла, я вернулся в детство, — подводит итог Коллинз. — Мы говорим "мамочка" именно так. Она заставила мурашки побежать по моей шее. Она потрясающая. Так же как и Онор, она погрузилась в роль с головой».

СВЕРХУ *Эва Уитэйкер (Меб) и Онор Нифси (Робин) записывают свои реплики*

СПРАВА *Ростовая таблица дает аниматорам возможность соблюдать правильное соотношение размеров персонажей*

РОБИН



«Если бы Робин осталась мальчиком, не думаю, что в истории получился бы такой накал. Стань охотником мальчик Робин, это бы восприняли как само собой разумеющееся, потому что это соответствует гендерным ролям. Вот когда Робин — девочка, драма и конфликт становятся интереснее. Я знаю Робин как девочку и никогда не ощущал этого персонажа мальчиком».

ТОММ МУР, СОРЕЖИССЕР

НАПРОТИВ *Первоначальные наброски Росса Стюарта, Сирила Педросы и Томма Мура (в цвете) мальчика Робина показывают, как художники разрабатывают личность персонажа и его внешность*

СПРАВА *Этот потрясающий эскиз Робин с Мерлином и волком психологически точен и графически элегантен. Художник: Жан-Батист Вандом*





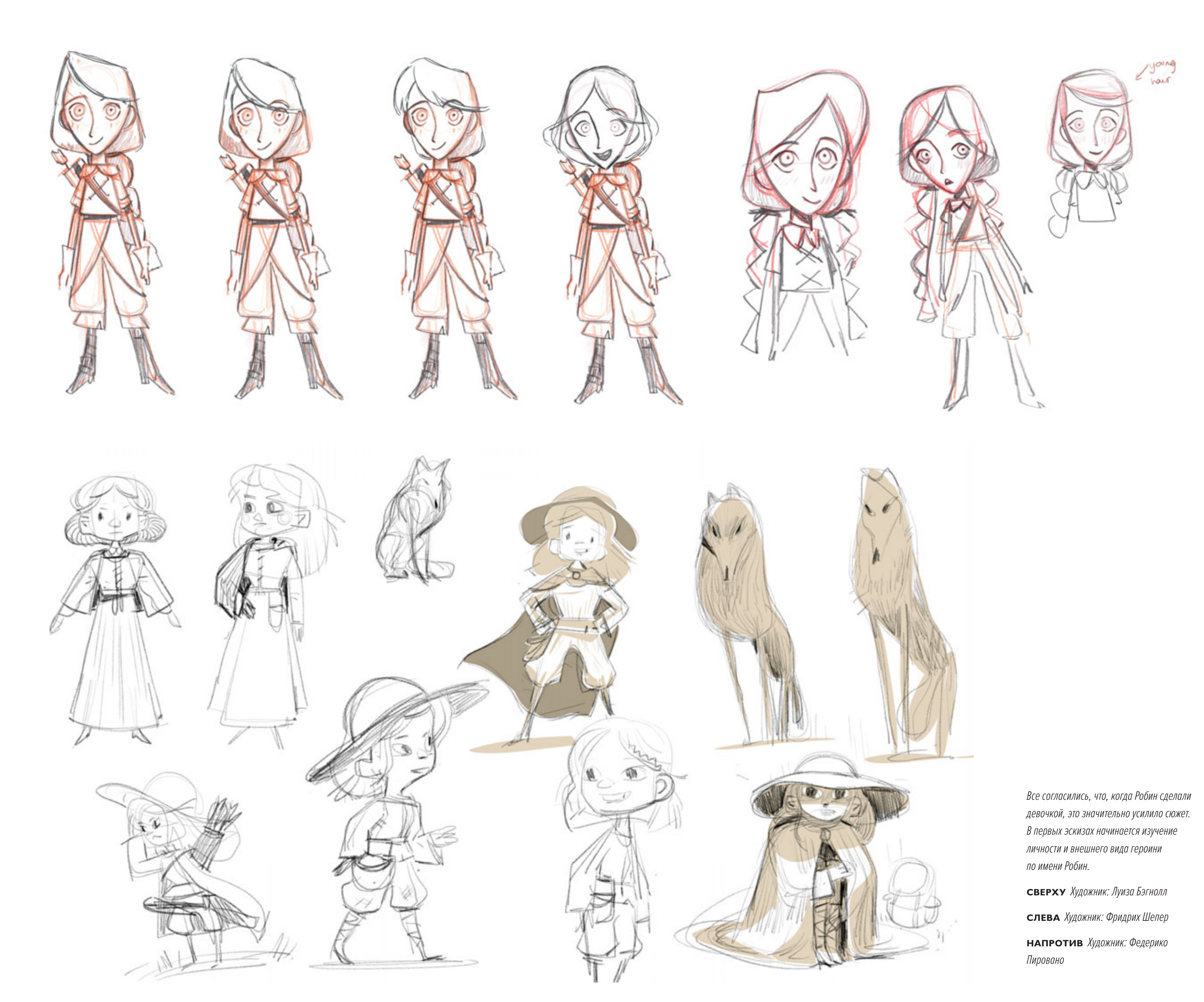


СЛЕВА *Рисунок углем подчеркивает любознательную натуру мальчика. Художник: Сирил Педроса*

СВЕРХУ *Два акварельных наброска передают, как меняется настроение героя. Художник: Томм Мур*

НАПРОТИВ *Полный драматизма акварельный скетч передает характер и движение через сложное взаимодействие форм. Художник: Томм Мур*



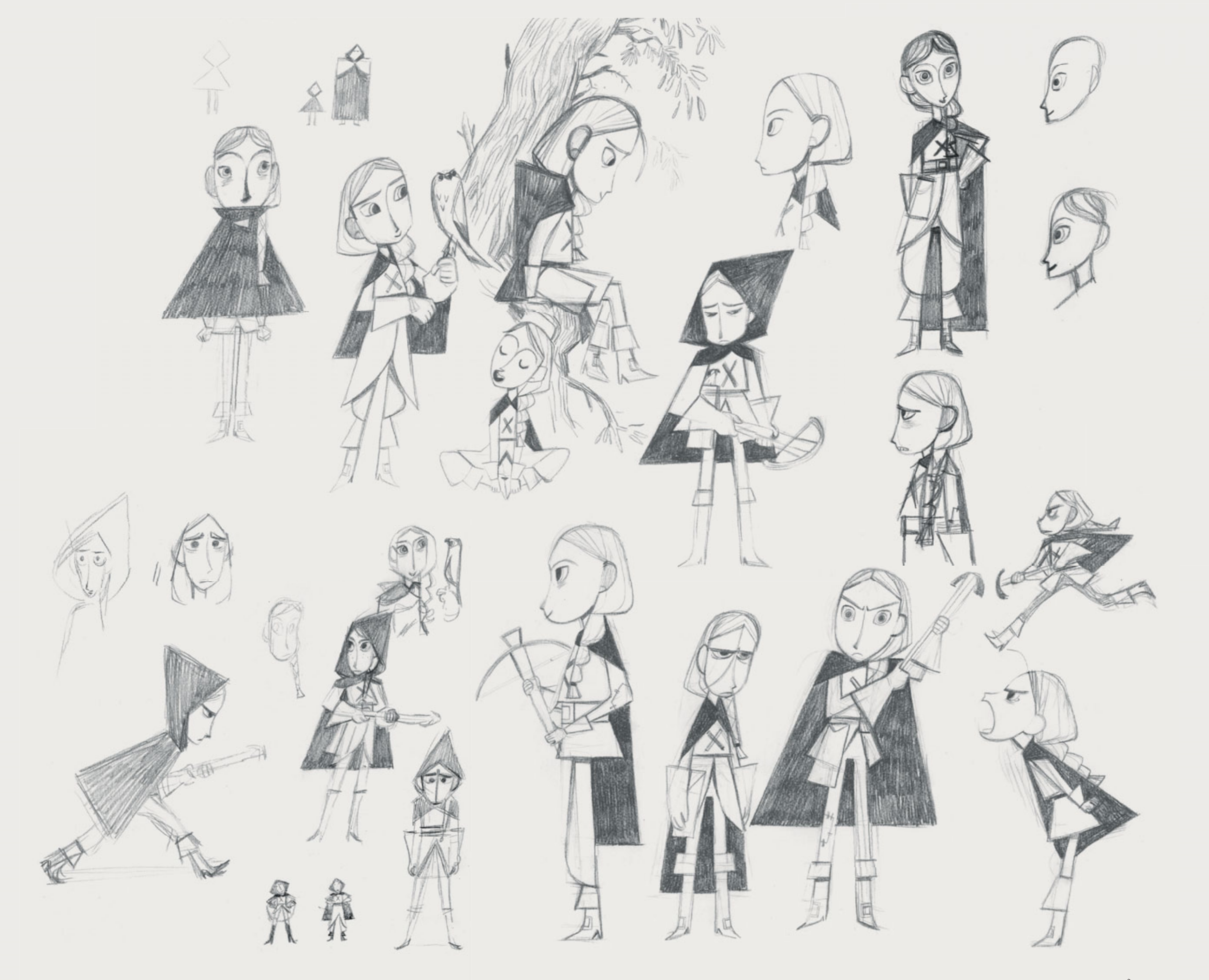


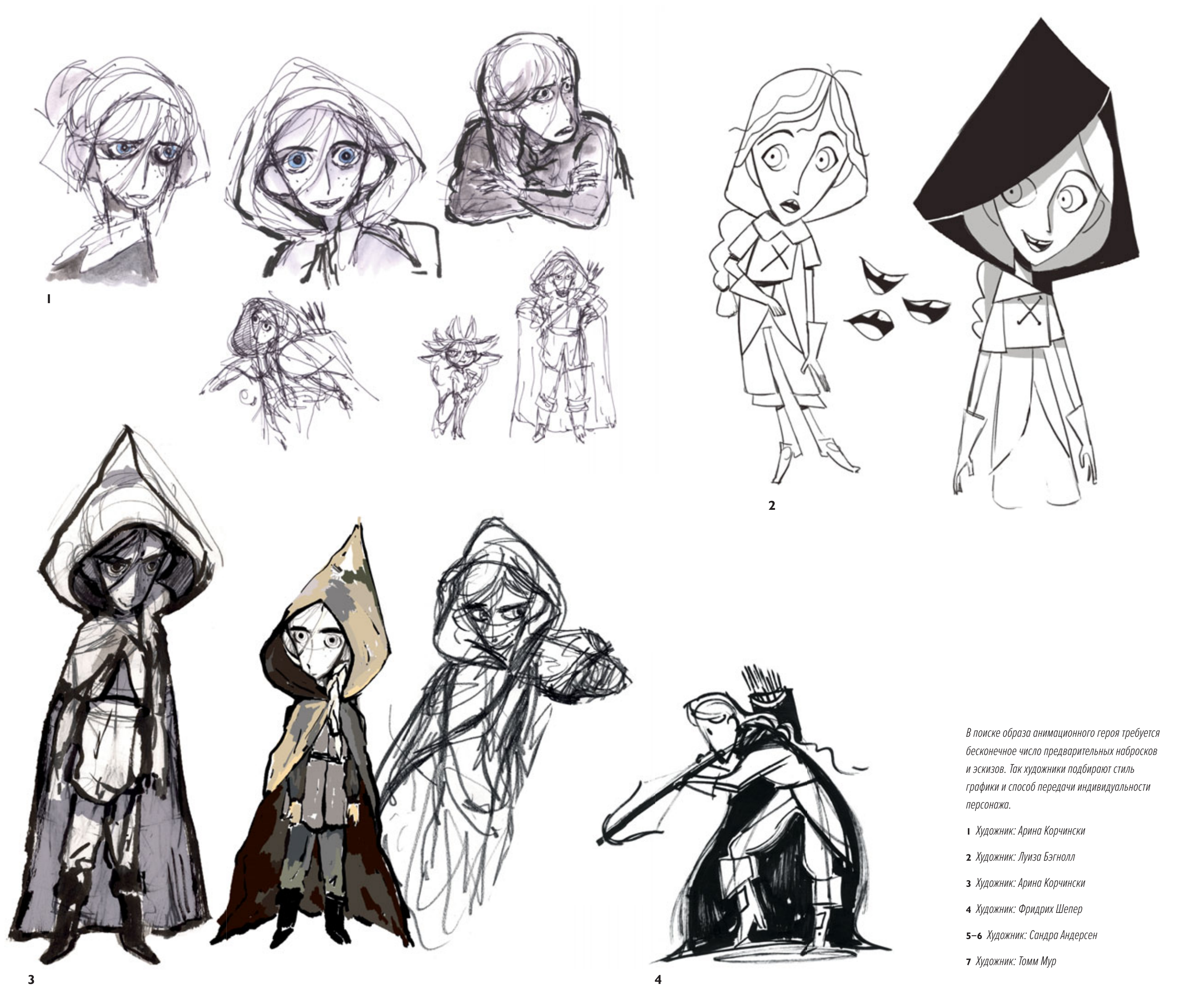
Все согласились, что, когда Робин сделали девочкой, это значительно усилило сюжет. В первых эскизах начинается изучение личности и внешнего вида героини по имени Робин.

СВЕРХУ *Художник: Луиза Бэгнолл*

СЛЕВА *Художник: Фридрих Шепер*

НАПРОТИВ *Художник: Федерико Пировано*




1
2
3
4

В поиске образа анимационного героя требуется бесконечное число предварительных набросков и эскизов. Так художники подбирают стиль графики и способ передачи индивидуальности персонажа.

1 *Художник: Арина Корчински*

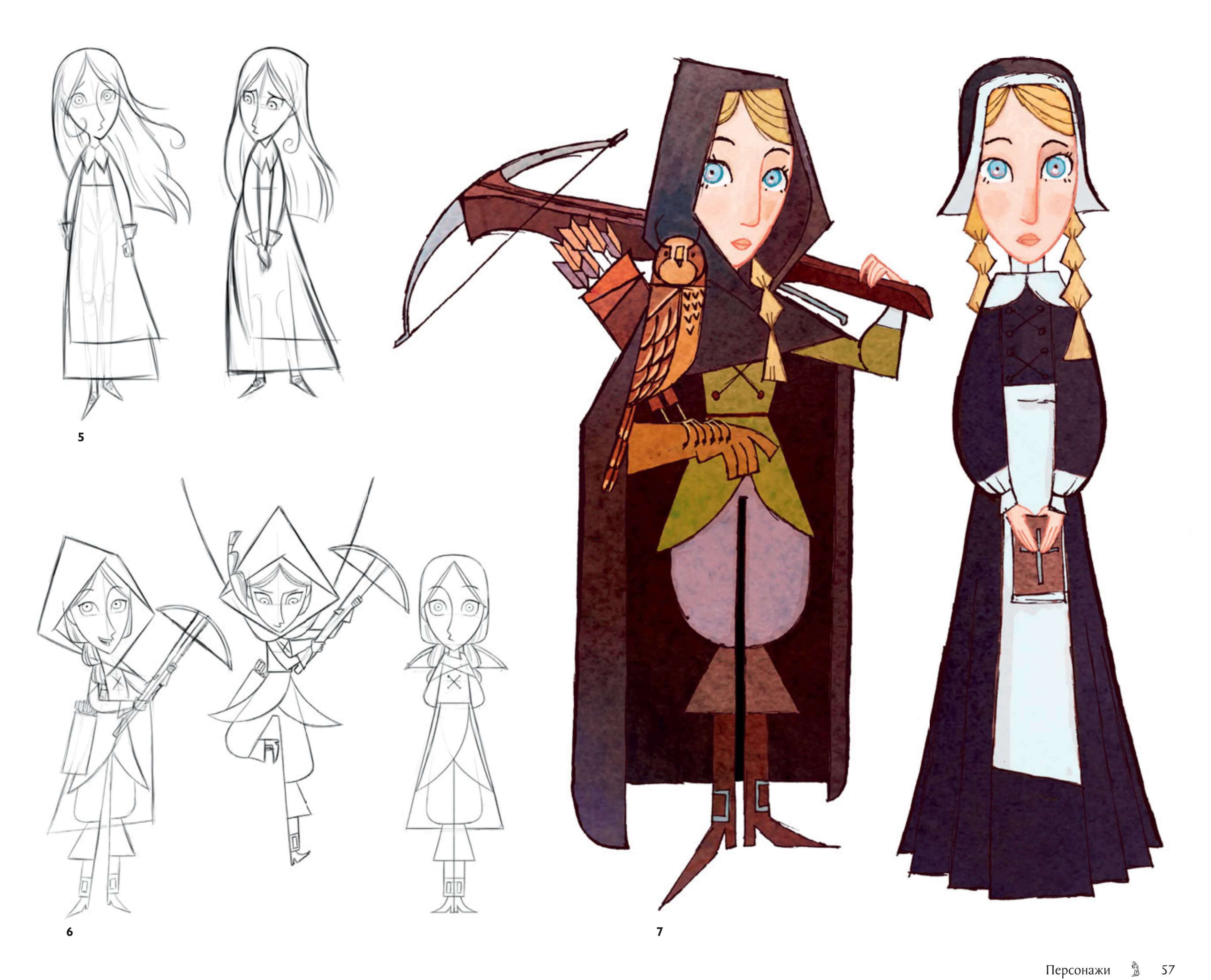
2 *Художник: Луиза Бэгнолл*

3 *Художник: Арина Корчински*

4 *Художник: Фридрих Шепер*

5–6 *Художник: Сандра Андерсен*

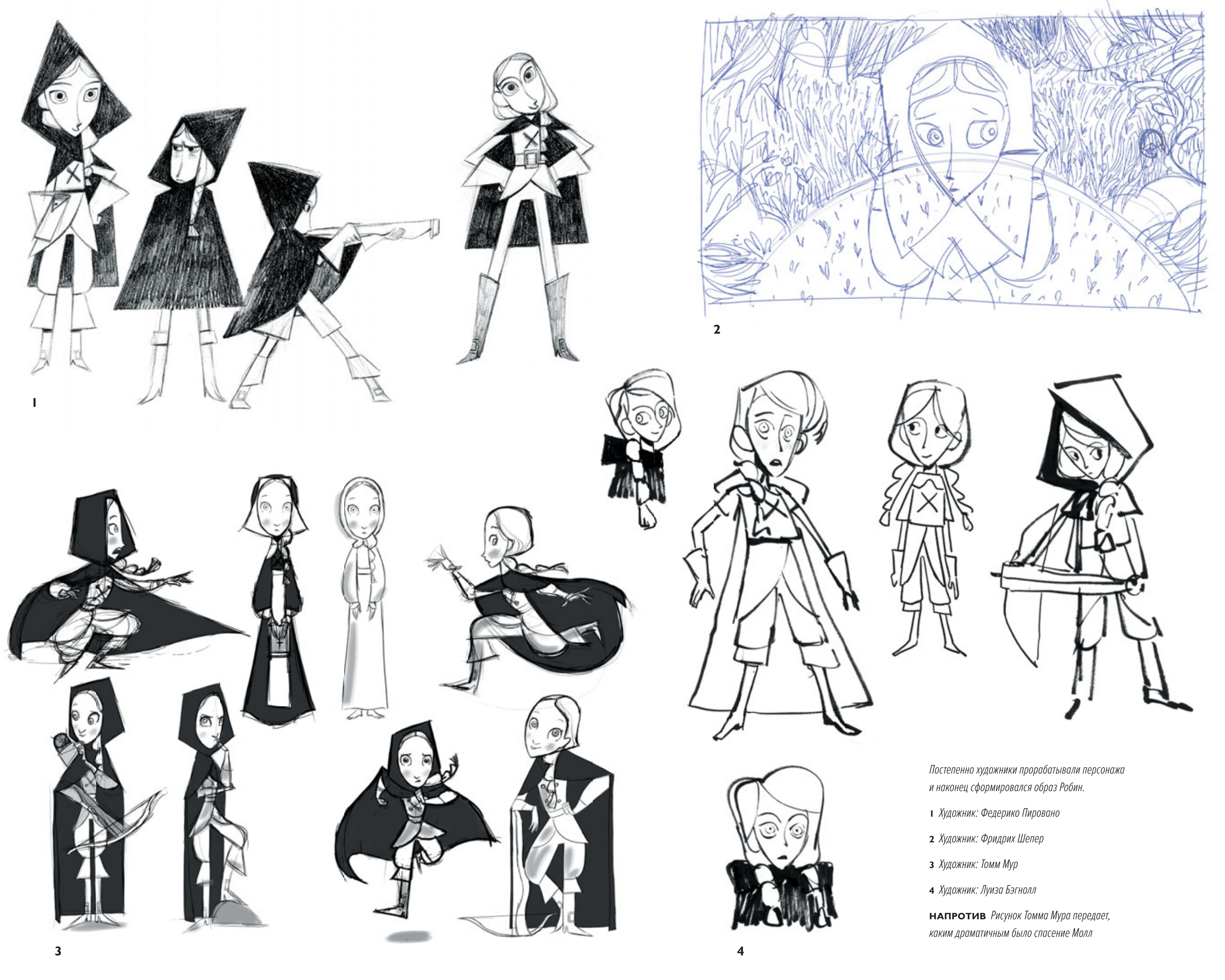
7 *Художник: Томм Мур*



5

6

7



Постепенно художники прорабатывали персонажа и наконец сформировался образ Робин.

1 *Художник: Федерико Пировано*

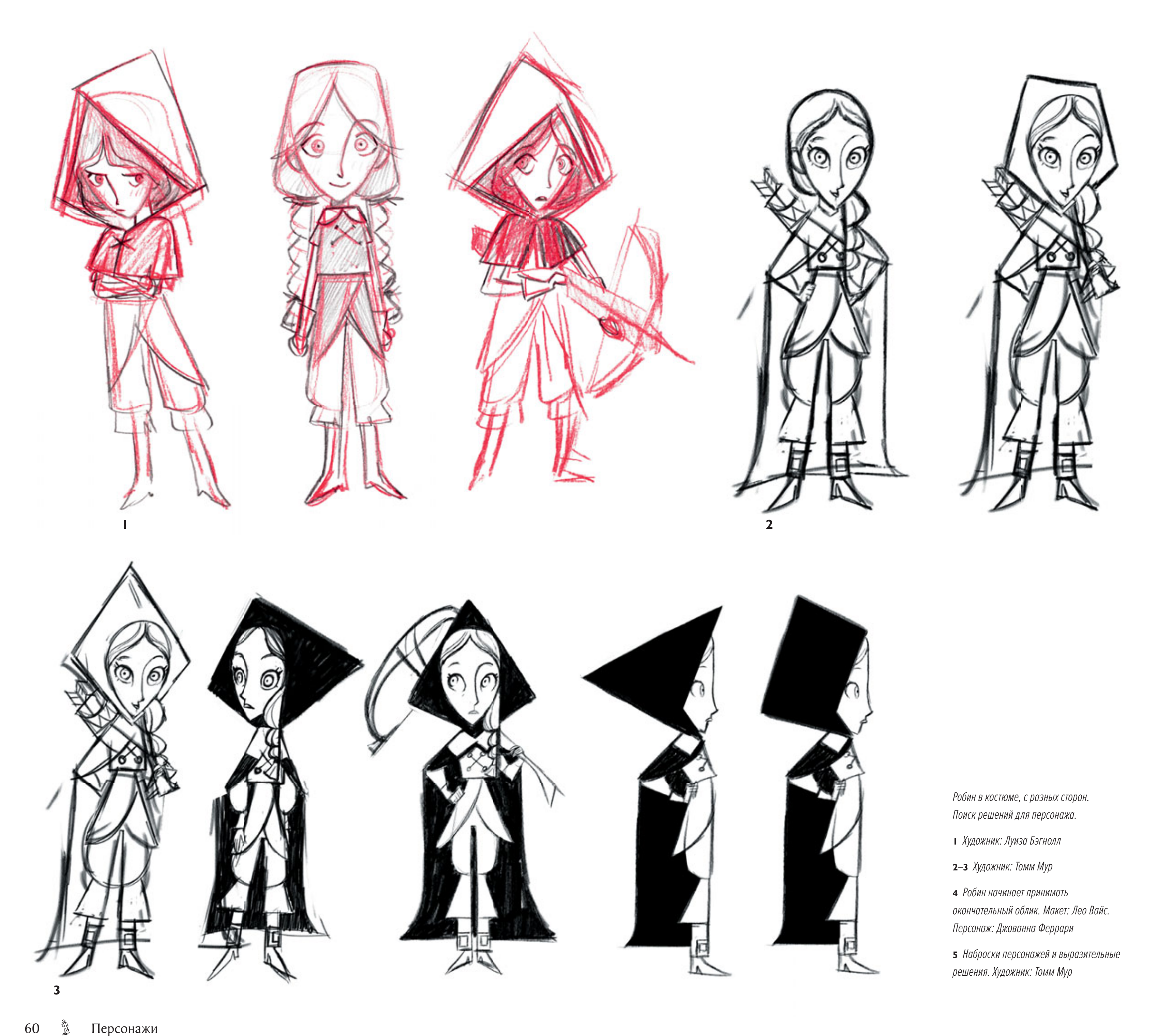
2 *Художник: Фридрих Шепер*

3 *Художник: Томм Мур*

4 *Художник: Луиза Бэгнолл*

НАПРОТИВ *Рисунок Томма Мура передает, каким драматичным было спасение Молл*





Робин в костюме, с разных сторон. Поиск решений для персонажа.

1 *Художник: Луиза Бэгнолл*

2–3 *Художник: Томм Мур*

4 *Робин начинает принимать окончательный облик. Макет: Лео Вайс. Персонаж: Джованна Феррари*

5 *Наброски персонажей и выразительные решения. Художник: Томм Мур*



4

5

МЕРЛИН

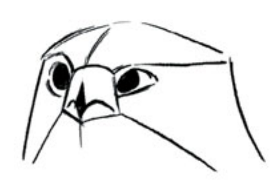

1


2









3

Мерлин, сокол-спутник Робин, должен убедительно передавать движения птицы и оставаться в графическом стиле фильма.

1 *Художник: Сандра Андерсен*

2 *Фон: Росс Стюарт. Персонаж: Томм Мур*

3 *На этих набросках художник Сиф Сейвери попробовал более мультяшные выражения для Мерлина*

4 *Предварительный этюд акварелью. Художник: Томм Мур*

5 *Предполагаемые позы. Художник: Сиф Сейвери*

6 *Дополнительные эскизы. Художник: Анита Гоаган*


4
5
6

БИЛЛ



«Билл — славный парень, несмотря на то что он в армии Кромвеля. Ему приходится делать то, что говорят. Он — человек простой. Он следует приказам. Билл становится хорошим отцом, когда обнаруживает, что у Робин есть своя жизнь, с собственными мечтами о будущем. Наконец он признает, что она умная молодая девушка».

ШОН БИН,
ГОЛОС БИЛЛА



Художники экспериментируют с различными эмоциями и позами, чтобы разобраться в индивидуальности Билла.

СЛЕВА *Хотя рисунок стилизованный и минималистичный, он передает, какой Билл сильный и настоящий. Художник: Жан-Батист Вандом*

СВЕРХУ *Художник: Росс Стюарт*

1 *Лицо Билла. Два эскиза. Художник: Арина Корчински*

2 *Художник: Фридрих Шепер*

3–4 *Два карандашных эскиза Федерико Пировано*

5 *Эскиз Росса Стюарта показывает взаимоотношения охотника и его сына Робина*

6 *Художник: Луиза Бэгнолл*

7 *Художник: Фридрих Шепер*


1
2
3
4
5
6
7



На этой странице Федерико Пировано в скетчах пробует разные формы и пропорции, пытаясь подобрать привлекательный и несложный для анимации стиль.

1 *В этих эскизах Фридриха Шепера видно, как художник создает атмосферу и настроение*

2 *Рисунки Томма Мура отражают портретный стиль XVII века*







1

Уильям Гудфеллоу

16 45

2



1 *Два настроения сурового Билла. Художник: Томм Мур*

2 *Две позы изображены утрированно, чтобы продемонстрировать, как персонаж становится злодеем*

3 *Эскиз показывает соотношение размеров Билла, Робин и Мерлина. Художник: Томм Мур*

4 *Зловещая ночная охота Билла и Робин на волков. Художник: Сирил Педроса*

5 *Проработка выражений лица Билла. Художник: Томм Мур*

4









5

1

2

3

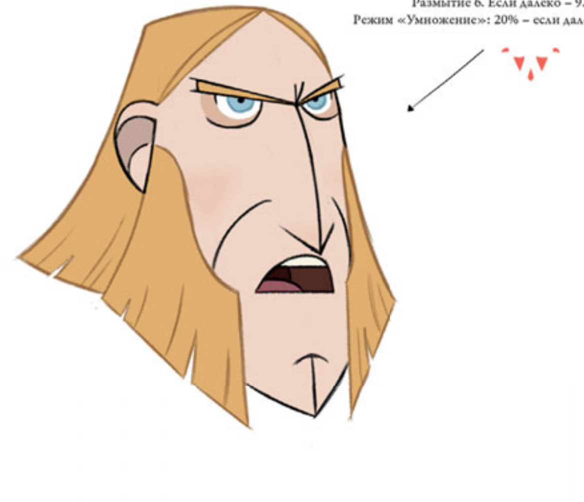






















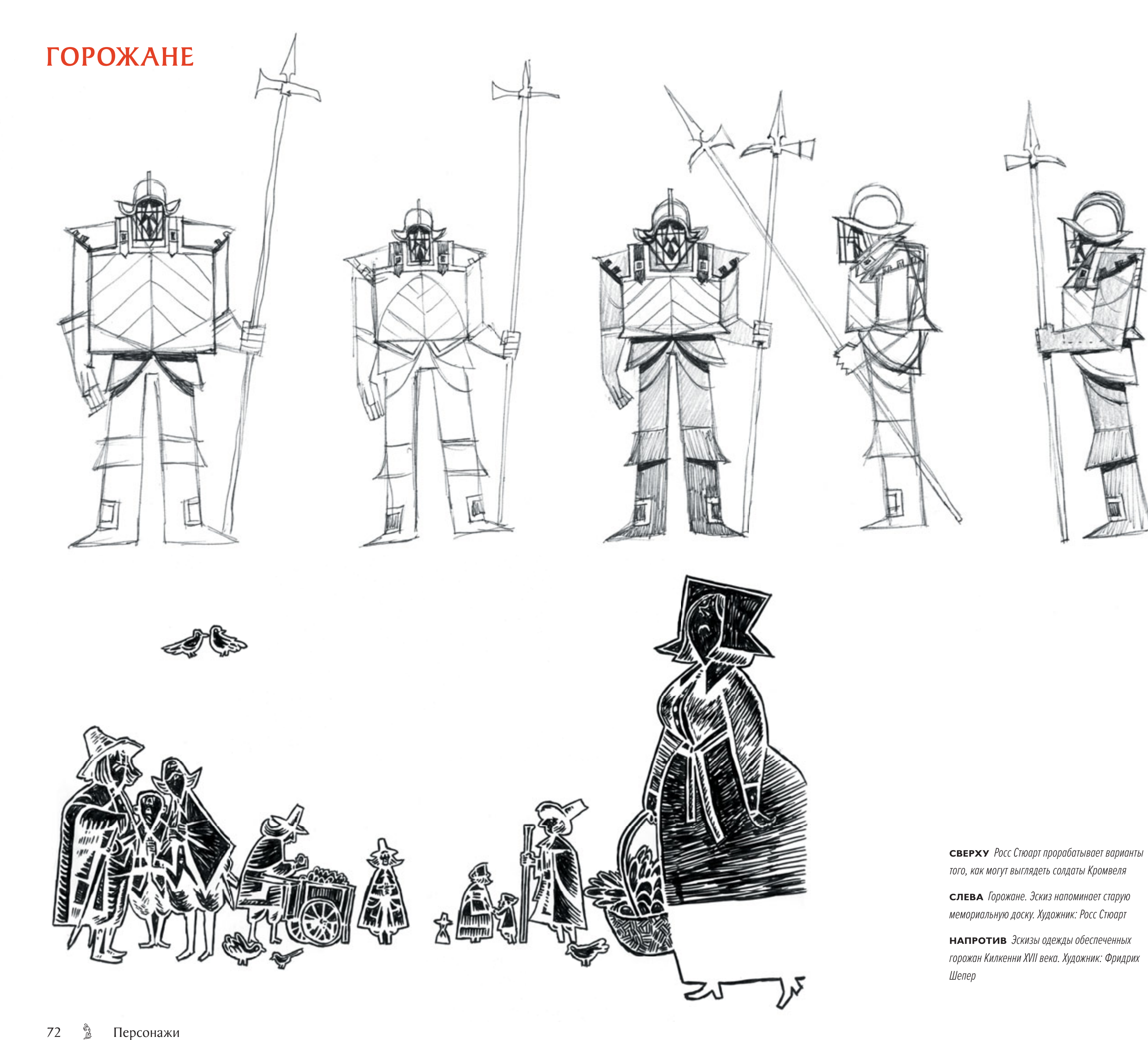
1 *Томм Мур использует фоновое освещение, чтобы подчеркнуть драматизм охоты*

2 *Два настроения Билла: гнев и страх. Художник: Томм Мур*

3 *Четкие линии раскрывают характер Билла. Художник: Луиза Бэгнолл*

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ *Проработка образа Билла в разных костюмах. К отдельным деталям сделаны пометки. Дизайн: Сандра Андерсен. Чистовой контур: Элизабет Витхоллз. Цвет: Мария Парейя*

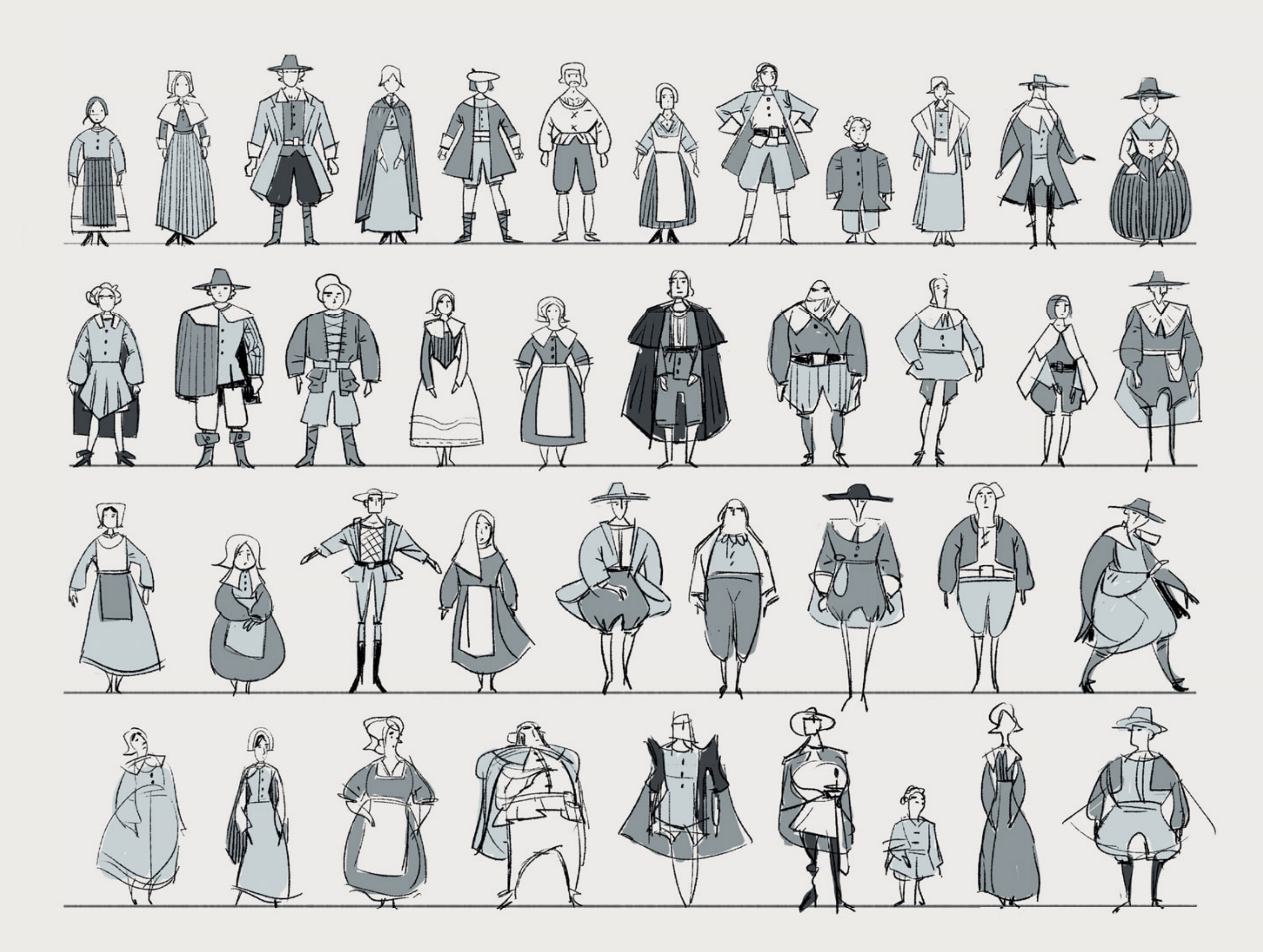
ГОРОЖАНЕ



СВЕРХУ *Росс Стюарт прорабатывает варианты того, как могут выглядеть солдаты Кромвеля*

СЛЕВА *Горожане. Эскиз напоминает старую мемориальную доску. Художник: Росс Стюарт*

НАПРОТИВ *Эскизы одежды обеспеченных горожан Килкенни XVII века. Художник: Фридрих Шепер*




TOO LONG



ЖЕНСКОЕ ПУРИТАНСКОЕ ПЛАТЬЕ.
Чепчики, в основном, были светлые,
но у нас будет и несколько темных.





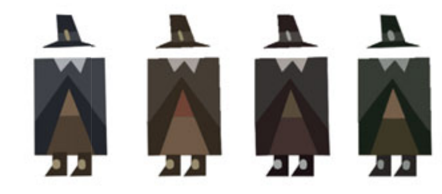
ЖЕНСКОЕ ПЛАТЬЕ ДЛЯ ПУТЕШЕСТВИЙ.
Чуть более насыщенные цвета. У нас их будет мало,
пуритане не так много путешествуют.
На этом фоне одежда Меб будет отличаться
от нарядов других персонажей.





МУЖСКОЙ ПУРИТАНСКИЙ КОСТЮМ.
В основном блеклые цвета и темные
плащи, но яркий цвет волос.





ОДЕЖДА ФЕРМЕРОВ.
Цвета земли. Светлые рукава
рубашек, коричневые куртки.
Более загорелая кожа.





МУЖСКОЙ КОСТЮМ ДЛЯ ПУТЕШЕСТВИЙ.
Чуть более насыщенные цвета.
У нас их будет мало, пуритане не так много
путешествуют. На этом фоне одежда
Меб будет отличаться от нарядов других персонажей.





ЦВЕТ КОЖИ



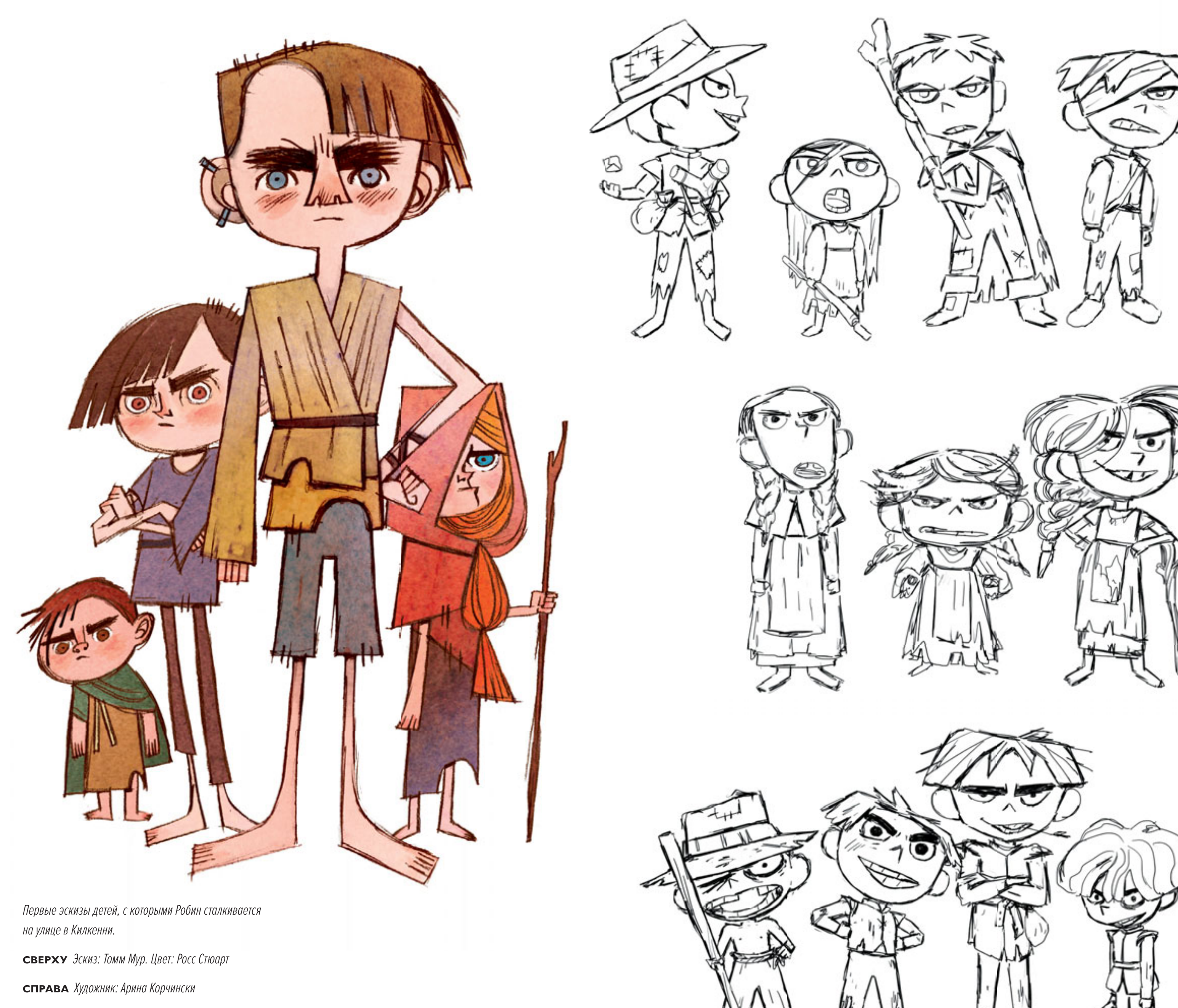
ЦВЕТ ВОЛОС





НАПРОТИВ И СЛЕВА *Горожане. Зарисовки Федерико Пирована подчеркивают индивидуальность каждого персонажа*

СВЕРХУ *Итоговые примечания о цвете и форме*



Первые эскизы детей, с которыми Робин сталкивается на улице в Килкенни.

СВЕРХУ *Эскиз: Томм Мур. Цвет: Росс Стюарт*

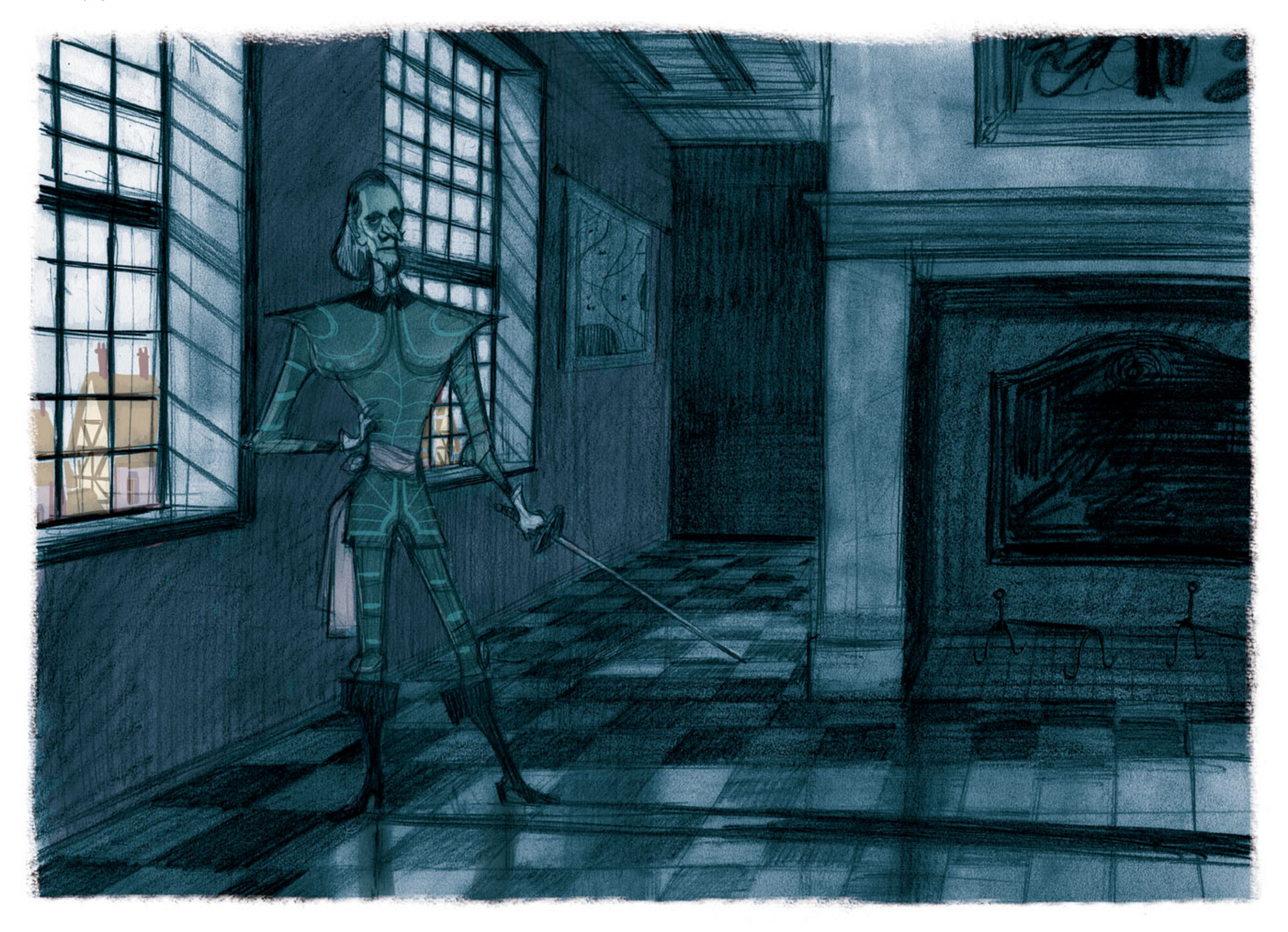
СПРАВА *Художник: Арина Корчински*

НАПРОТИВ СВЕРХУ *Художник: Луиза Бэгнолл*

НАПРОТИВ СНИЗУ *Окончательный вариант. Графика: Федерико Пировано. Цвет: Мария Парейя*


Шмыг
Трюфеля
Сэм-зоркое-око
Лицо пирожком
Плюха
Петронелла
Мигун
Билли Бирн
Падрайг
Космач
Терпила

ЛОРД-ПРОТЕКТОР

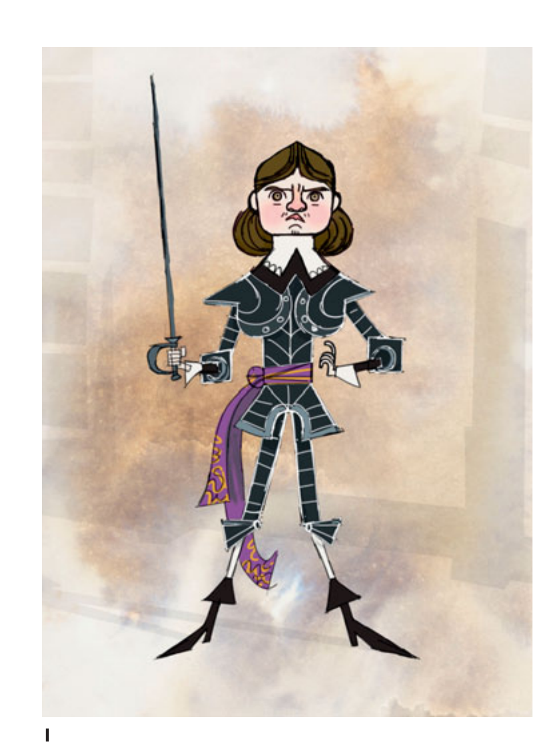




В образе лорда-протектора художники должны были сочетать черты исторической фигуры Оливера Кромвеля и воображаемого персонажа.

НАПРОТИВ *Сирил Педроса представил высокого, худощавого воина, напоминающего Дон Кихота*

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ *Росс Стюарт прорабатывает возможный облик персонажа в простых набросках*



1



2

3

4



5

1–2 *Два эскиза указывают, что этот персонаж злобный и самодовольный. Художник: Росс Стюарт*

3 *Акварель Росса Стюарта имеет четкие линии и углы, характерные для средневековой графики*

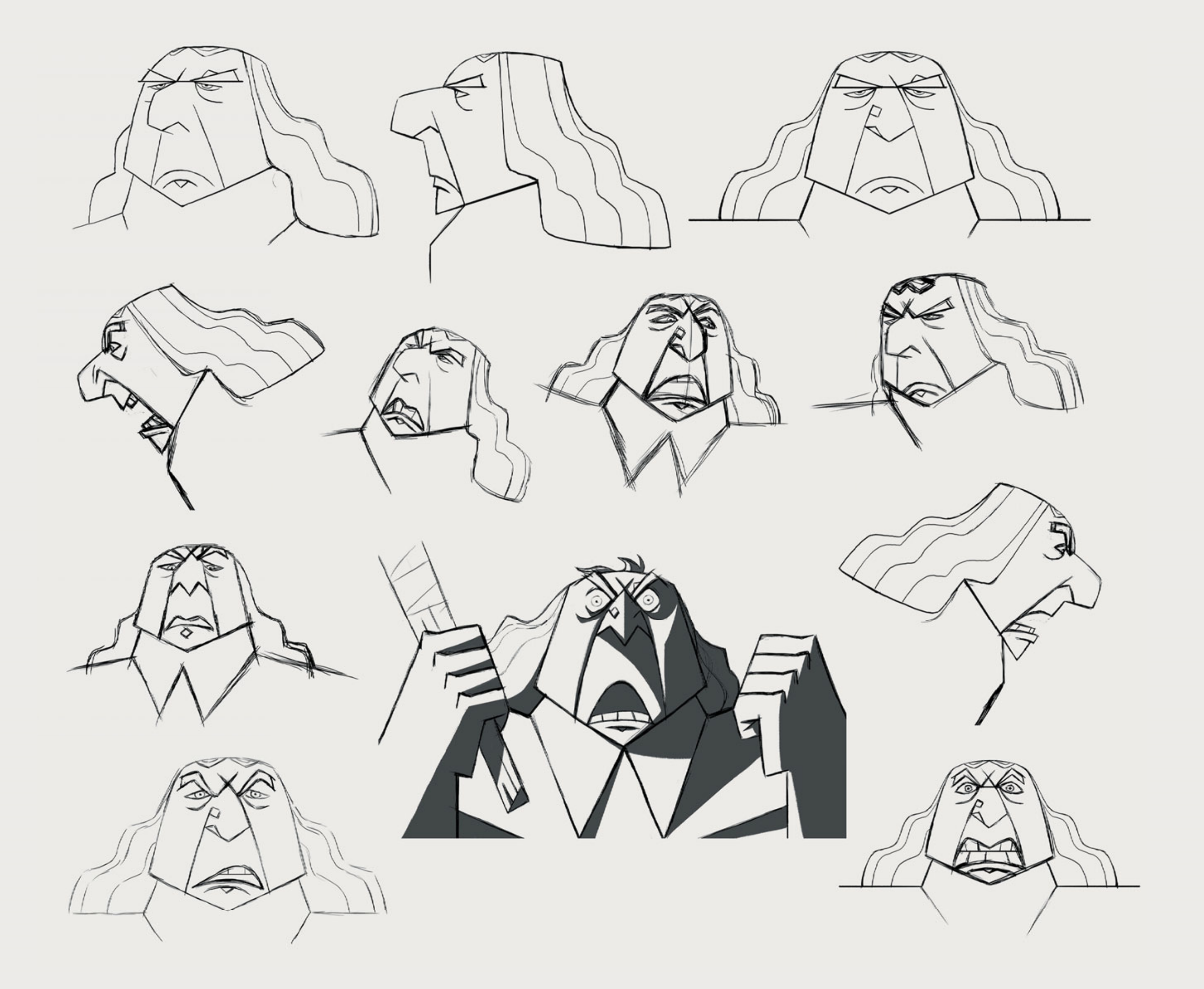
4 *Это изображение контрастно иллюстрирует светскую власть протектора. Художник: Томм Мур*

5 *Ирландская ночь. Драматизм первых эскизов нападения лорда-протектора на волков подчеркивается светом и тенью. Художник: Томм Мур*

6 *Рисунок: Томм Мур. Цвет: Мики Монтлло*



6





НАПРОТИВ *Художник: Федерико Пировано. В его живых скетчах считывается самодовольный гнев лорда-протектора*

СВЕРХУ *Эскиз передает напряженную атмосферу. Лорд-протектор ведет отряды в лес. Художник: Сирил Педроса*


1


2

3



4



5

НАПРОТИВ *Хотя палитра похожа, все же два художника по-разному подошли к графическому изображению лорда-протектора.*

1 *Флора Тавернер подчеркивает мрачный контраст света и тени*

2 *Арина Корчински и Флора Тавернер помещают лорда-протектора в центр внимания*

3 *Росс Стюарт смело использует угловатые фигуры*

4 *Карандашные рисунки в скетчбуке Арины Корчински отличаются индивидуальностью*

5 *Федерико Пировано изобразил лорда-протектора произносящим пафосную речь*

6–8 *Прямоугольные формы подчеркивают непоколебимую уверенность в себе*



6



7



8

МЕБ



1

*Меб оказалось трудно рисовать.
Неукротимое дитя, меняющее облик.
Ее полную противоположность правильной Робин нужно было подчеркнуть не только в визуальном образе, но и в речи, и в движениях.*

1 *Первые эскизы Росса Стюарта подчеркивают ее дикую натуру*

2 *Пол Янг изобразил Меб так, что она напоминает беспризорника из команды Питера Пэна*

3 *Томм Мур показывает, что место ее — в стае волков*

4 *Художник: Росс Стюарт*

5–6 *Пристальный взгляд и неряшливые волосы в этом эскизе подчеркивают, к какому миру принадлежит героиня*



2

3



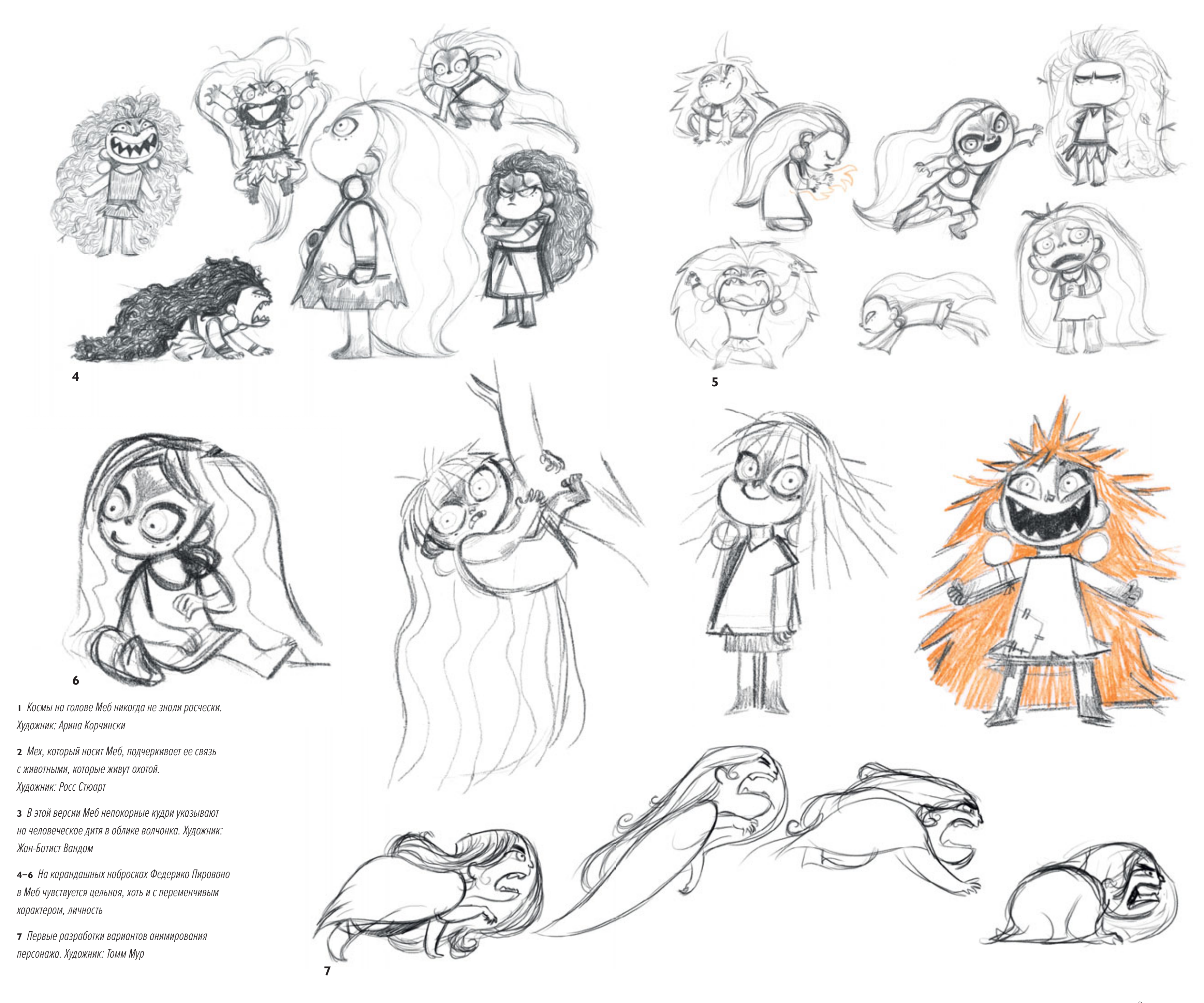
4



5

6


Ей не нравится быть человеком, она предпочитает быть волком. Прячет хвост волка хвостиками своей добычи (белочек и др.)
ТЕМНЫЕ ГУБЫ КАК У ВОЛКОВ
Нямки?
1
2
3



1 *Космы на голове Меб никогда не знали расчески. Художник: Арина Корчински*

2 *Мех, который носит Меб, подчеркивает ее связь с животными, которые живут охотой. Художник: Росс Стюарт*

3 *В этой версии Меб непокорные кудри указывают на человеческое дитя в облике волчонка. Художник: Жан-Батист Вандом*

4–6 *На карандашных набросках Федерико Пировано в Меб чувствуется цельная, хоть и с переменчивым характером, личность*

7 *Первые разработки вариантов анимирования персонажа. Художник: Томм Мур*

Меб глазами Робин

Меб глазами волка

Носит перчатки

Метка на лбу, которую видят только волки?



НА ЭТОМ РАЗВОРОТЕ *Яркие цвета на пастельных скетчах показывают, как колоритна личность Меб*





1

2

3

НАПРОТИВ *Луиза Бэгнолл разрабатывает пластику прически персонажа*

1 *Федерико Пировано делает наброски, которые говорят о привлекательности Меб и ее дикой натуры*

2–3 *Художники экспериментируют с моделью рыжеволосой копны Меб. Художник: Томм Мур*



На этих эскизах показано, какой контраст создают округлые формы Меб с угловатыми фигурами жителей Килкенни, включая Робин.

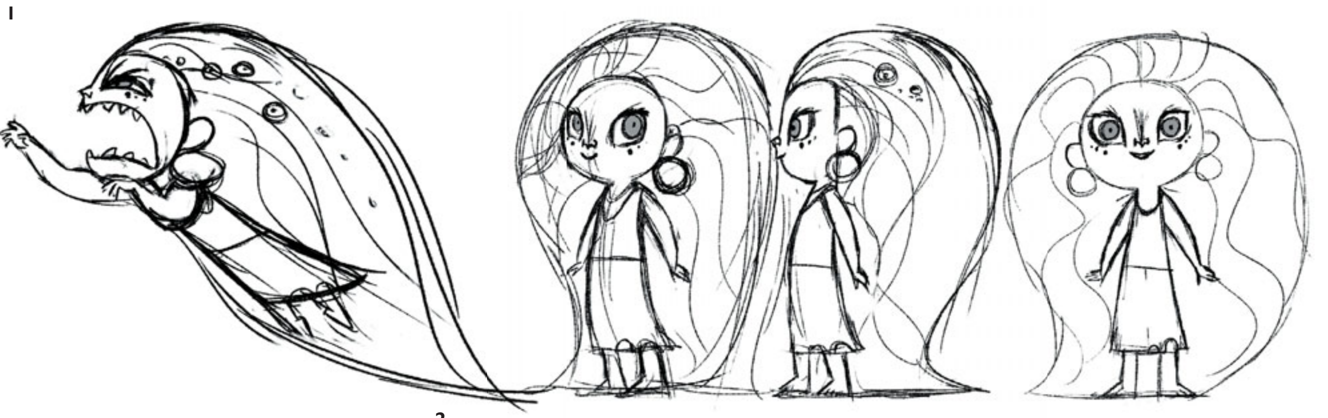
ЭТА СТРАНИЦА *Художник: Томм Мур*

1 *Персонажи: Томм Мур. Фон: Мики Монтлло*

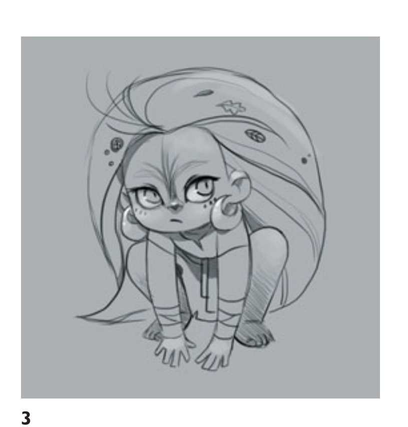
2 *Художник: Томм Мур*

3 *Художник: Камилла Чао*

1



2



3



1



2

НАПРОТИВ *Дизайн: Сандра Андерсен. Чистовая графика: Элизабет Витхоллз. Цвет: Мария Парейя*

1 *Робин идет по лесу и не подозревает, что за ней следят. Художник: Томм Мур*

2 *Энергичный карандашный набросок Робин и Меб. Художник: Росс Стюарт*

3 *Меб шутя нападает на мальчика Робина (ранняя версия персонажа). Художник: Росс Стюарт*



3

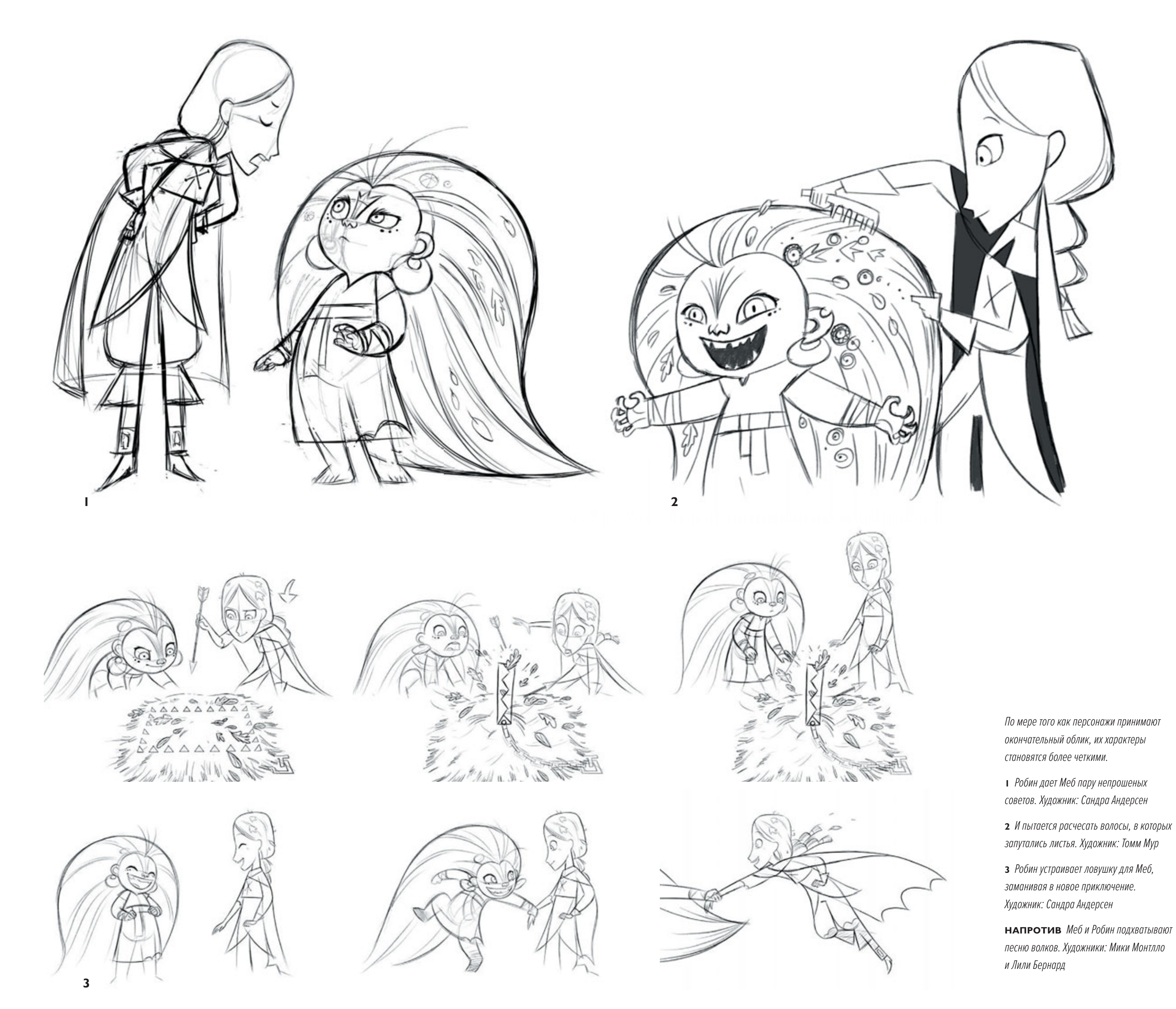


1–3 *Эмоциональная дружба Робин и Меб в представлении Алисы Дьедонне*

4 *Лили Бернард изображает персонажей в минуту перемирия*

НАПРОТИВ *Изогнутый ирландский лес как обрамление картины счастья двух подруг. Персонажи: Томм Мур. Фон: Фридрих Шепер*





По мере того как персонажи принимают окончательный облик, их характеры становятся более четкими.

1 *Робин дает Меб пару непрошеных советов. Художник: Сандра Андерсен*

2 *И пытается расчесать волосы, в которых запутались листья. Художник: Томм Мур*

3 *Робин устраивает ловушку для Меб, заманивая в новое приключение. Художник: Сандра Андерсен*

НАПРОТИВ *Меб и Робин подхватывают песню волков. Художники: Мики Монтлло и Лили Бернард*



МОЛЛ

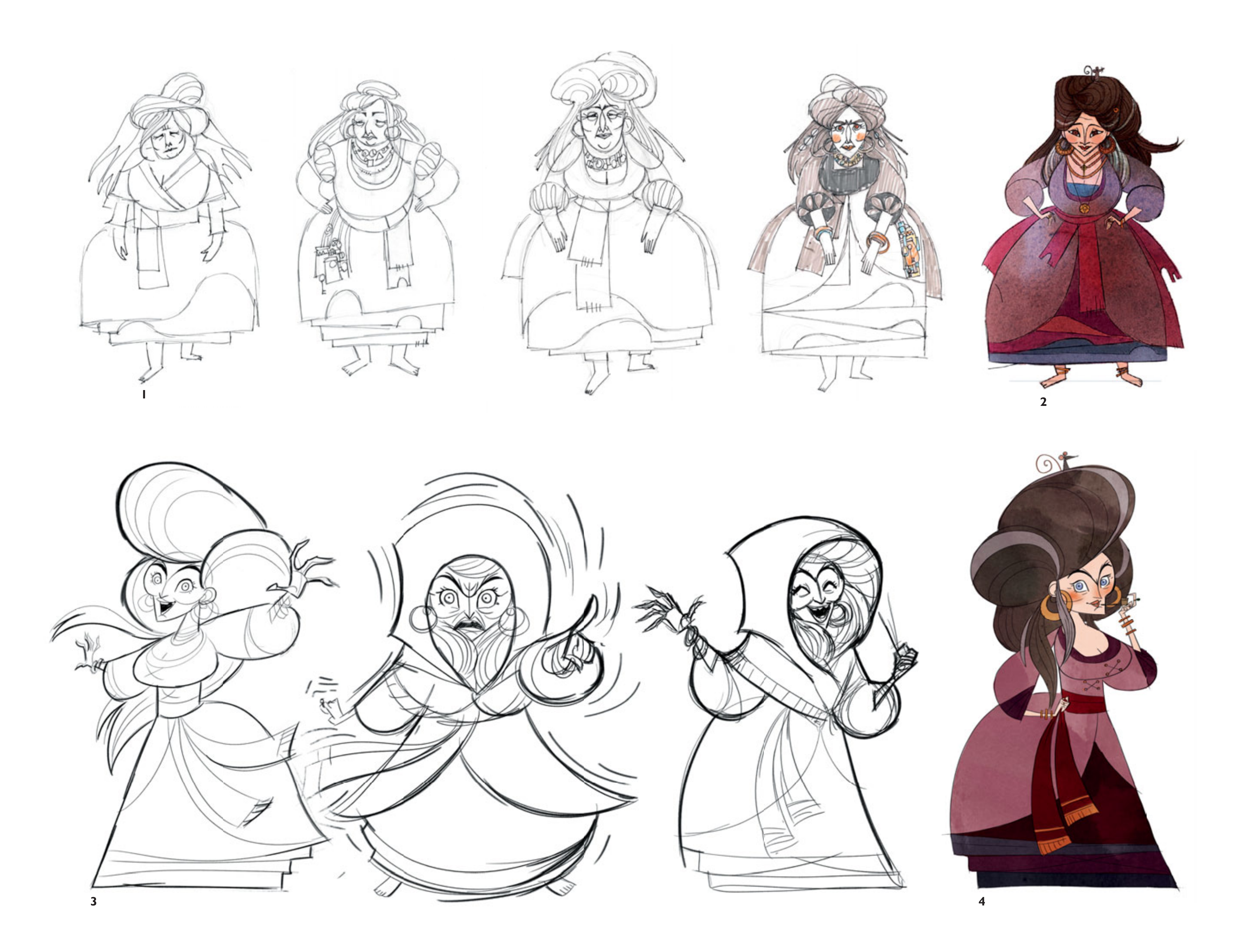


Молл, как и Меб, должна выглядеть убедительно и в облике человека, и в облике волка. К тому же образам Молл и Меб нужно дополнять друг друга, чтобы зрители поняли, что это мать и дочь.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ *Ранние эскизы наводят на мысль, что перед нами крестьянка. Художник: Сирил Педроса*

1–2 *Карандашными эскизами Росс Стюарт разрабатывает все более сложное изображение*

3–4 *Элегантная Молл на этих рисунках выдает влияние фильмов американской студии UPA середины XX века. Художник: Томм Мур*


1
2
3
4



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ *Молл живет и путешествует в повозке. У нее аккуратная прическа. Эскизы Росса Стюарта*

НАПРОТИВ *Федерико Пировано показывает властность Молл, с которой она бы главенствовала в волчьей стае*





1



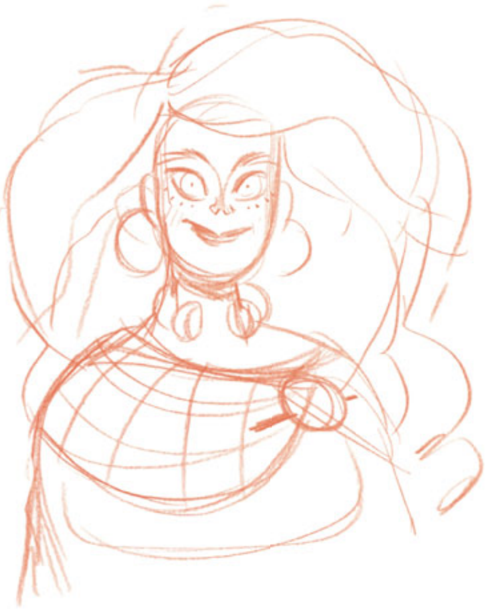
Все оттенки настроений Молл.

НАПРОТИВ *Рисунки Федерико Пировано передают силу Молл и уверенность в себе*

1 *Разные настроения Молл: крайний справа рисунок напоминает работу Густава Климта. Художник: Томм Мур*

2 *Два наброска цветными карандашами передают живой характер Молл. Художник: Луиза Бэгнолл*

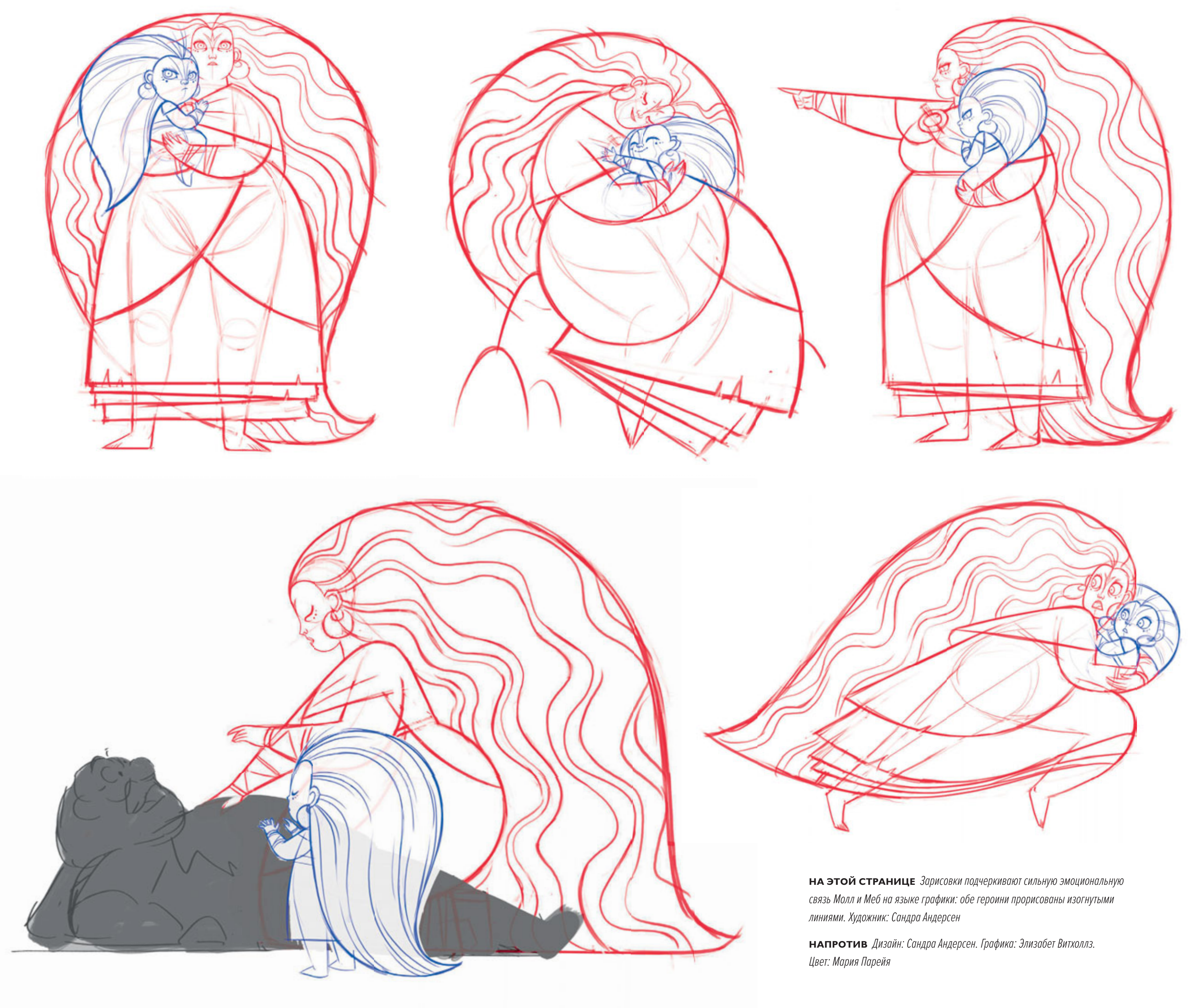
3 *Узоры и замысловатая прическа показывают, как изящна героиня. Художник: Камилла Чао*



2



3

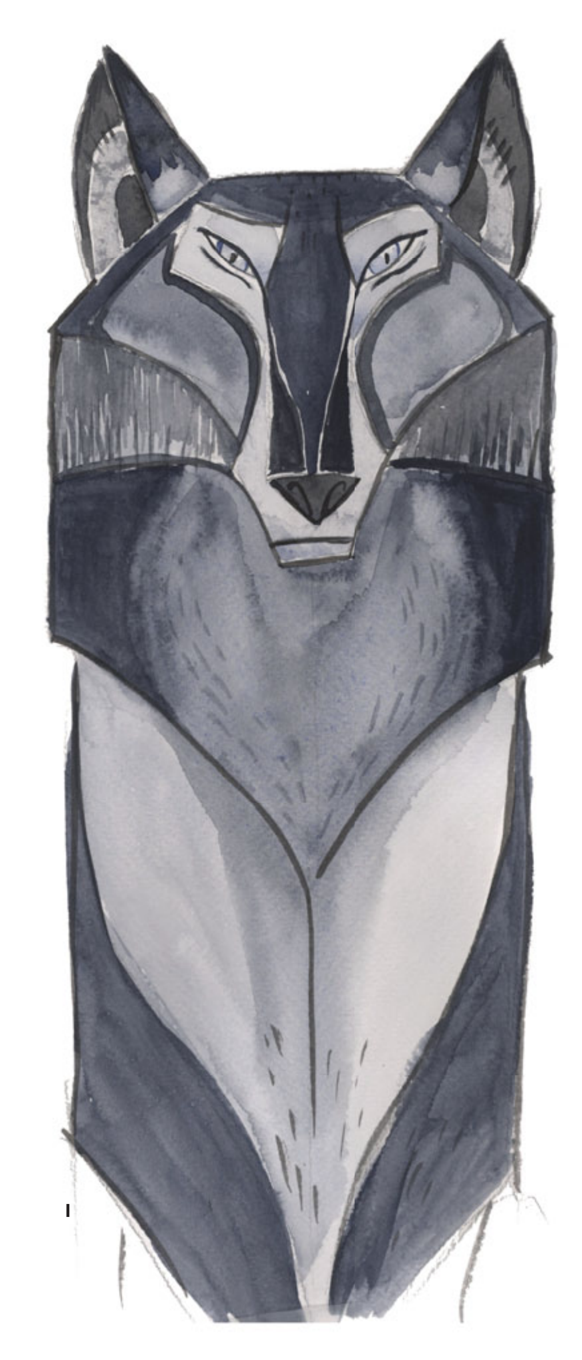


НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ *Зарисовки подчеркивают сильную эмоциональную связь Молл и Меб на языке графики: обе героини прорисованы изогнутыми линиями. Художник: Сандра Андерсен*

НАПРОТИВ *Дизайн: Сандра Андерсен. Графика: Элизабет Витхоллз. Цвет: Мария Парейя*

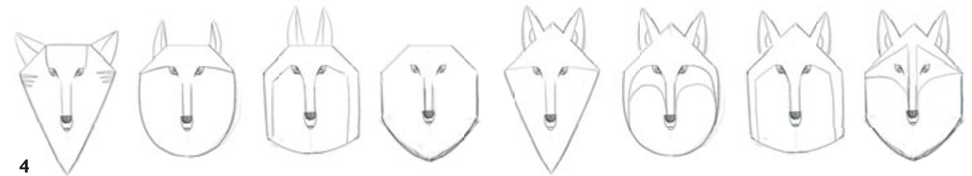


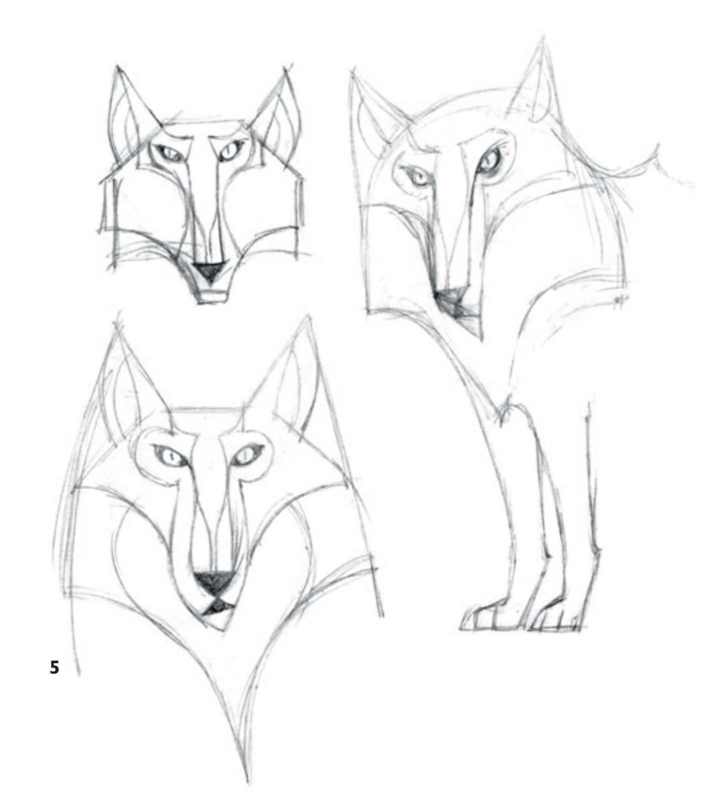
ВОЛКИ











1 *Стилизованный портрет волка передает природное достоинство животного. Художник: Томм Мур*

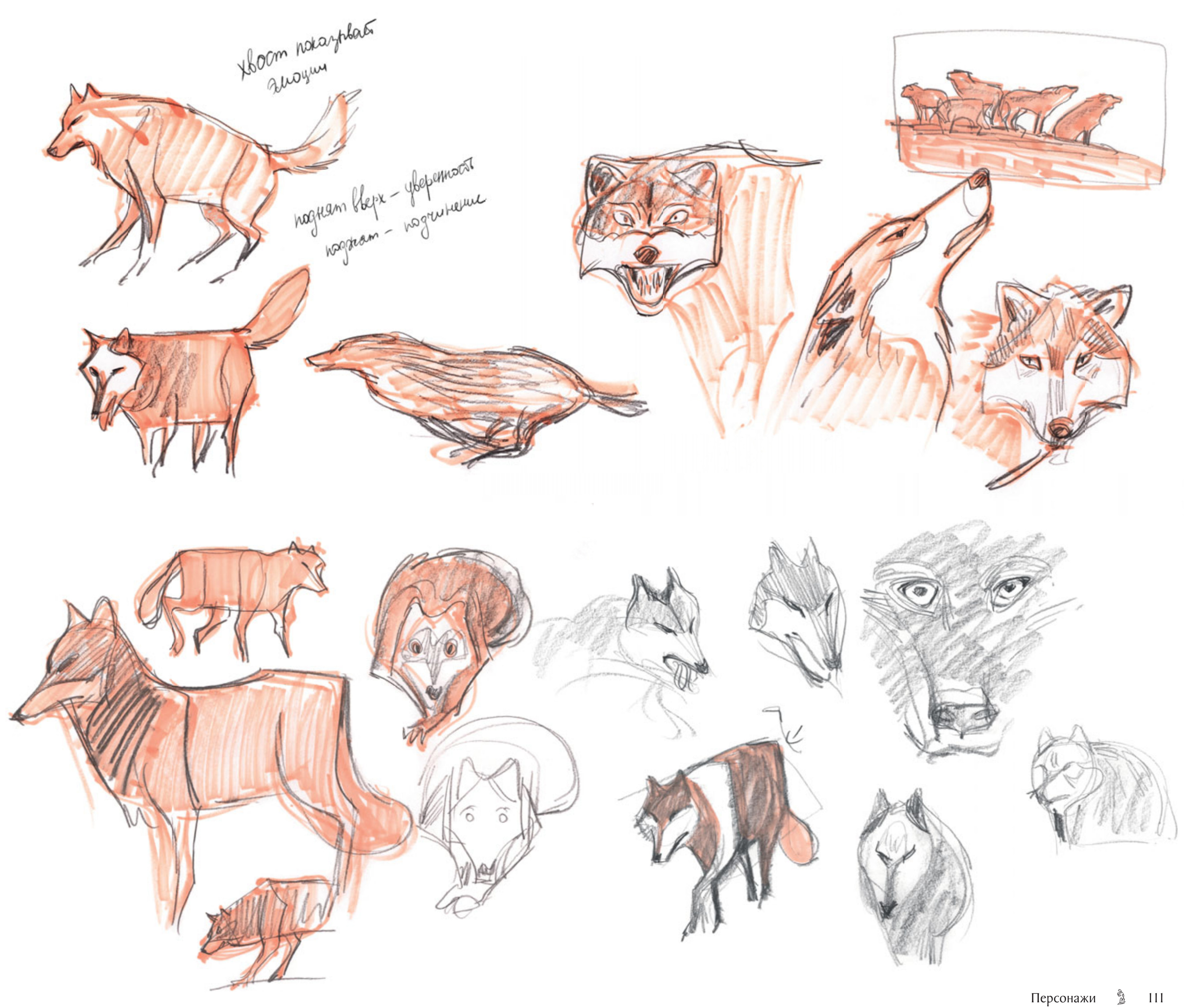
2 *Страницы из скетчбука Арины Корчински*

3 *Быстрый, но энергичный скетч Томма Мура*

4 *Художники прикидывают, как упростить сложные формы головы волка. Художник: Флора Тавернер*

5 *В отличие от рисунков выше, этот эскиз волчьей головы кажется геометрически выверенным. Художник: Росс Стюарт*

НАПРОТИВ *Эти рисунки из этюдника Фридриха Шепера показывают, как художники исследуют анатомию и движения животных, когда приспосабливают их для нужд анимации*


хвост показывает эмоции
поднят вверх – уверенность
поджат – подчинение

1

2

3



4

5

6

Наброски нескольких художников иллюстрируют разное видение и способы изображения движений волка, его поз и анатомии.

1 *Эскиз Эймхин Макнамары показывает, какая мягкая шкура у волка*

2 *В наброске Томма Мура более отточенные углы и четкая графика*

3 *Флора Тавернер изобразила животных просто, но и в них угадываются псовые*

4 *Переплетающиеся фигуры волка и Робин. Графика приятная. Она наводит на мысль о связи между персонажами. Художник: Томм Мур*

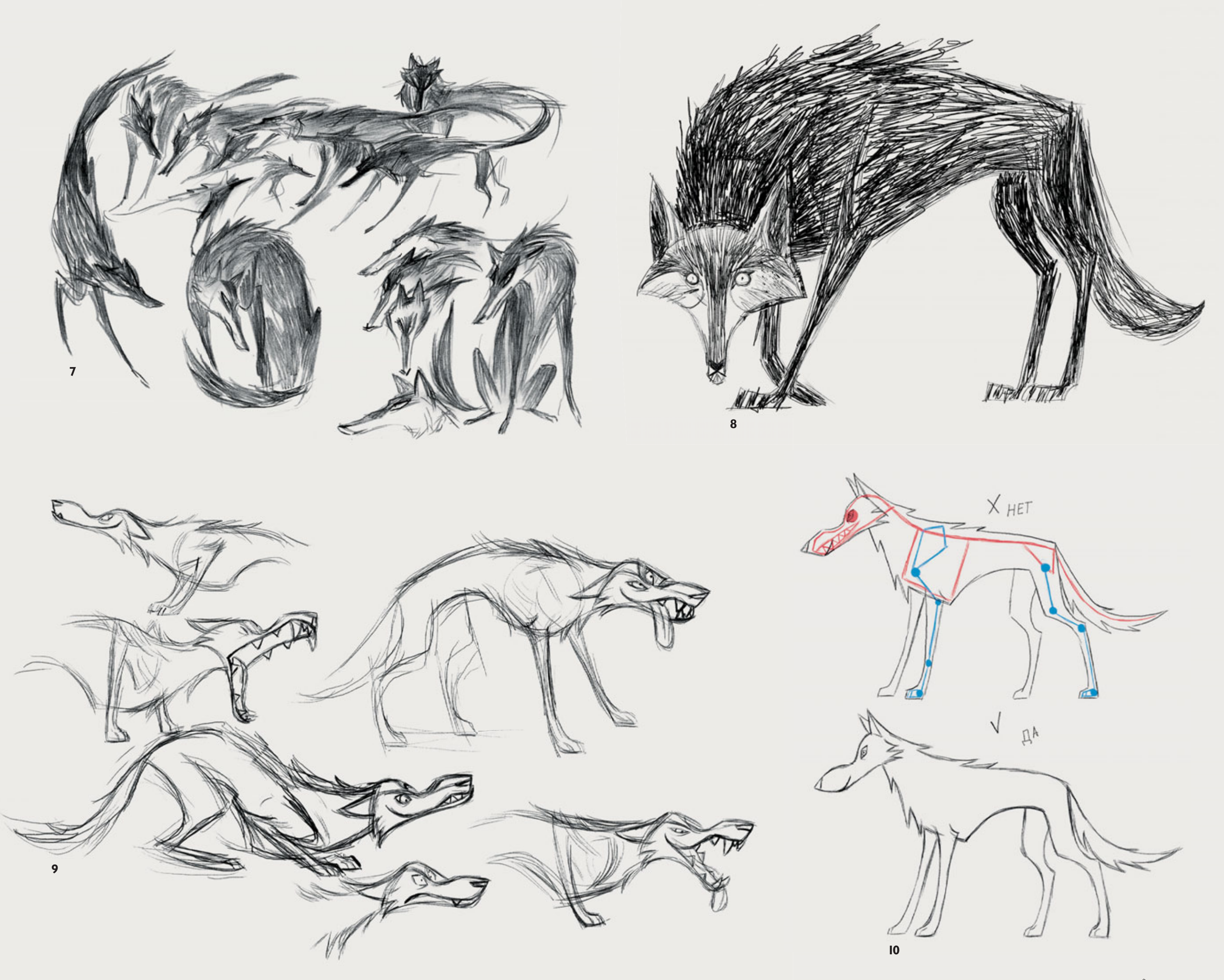
5 *Этот рисунок передает движения и скорость. Художник: Федерико Пировано*

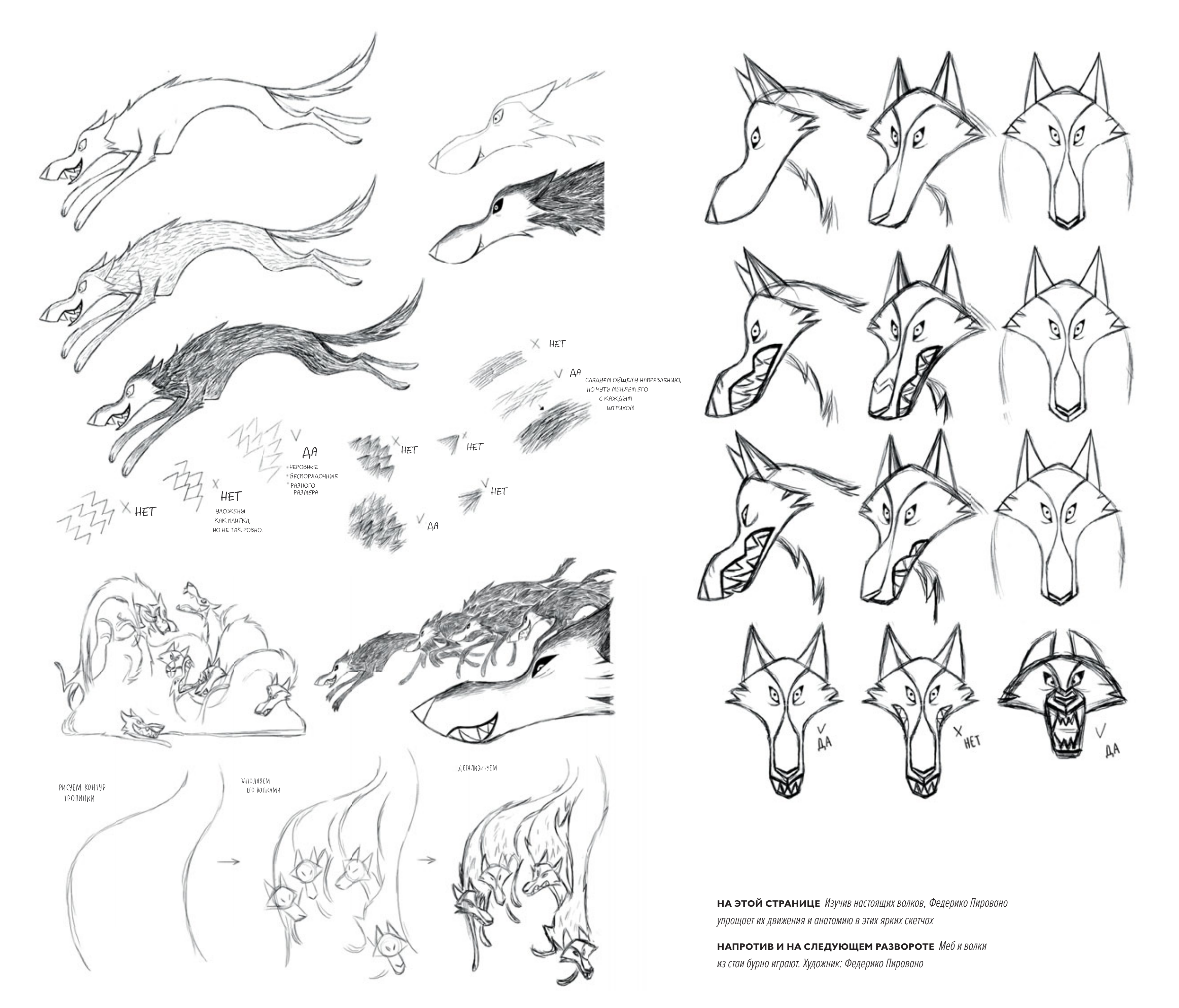
6 *На скетче Фридриха Шепера поза волка простая, но выразительная*

7 *Быстрые наброски передают, как энергично движется волк. Художник: Алиса Дьедонне*

8 *Стилизованный волк. Художник: Росс Стюарт*

9–10 *Эти наработки обращаются к движениям и анатомии. Художник: Федерико Пировано*


7
8
9
X НЕТ
V ДА
10



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ *Изучив настоящих волков, Федерико Пировано упрощает их движения и анатомию в этих ярких скетчах*

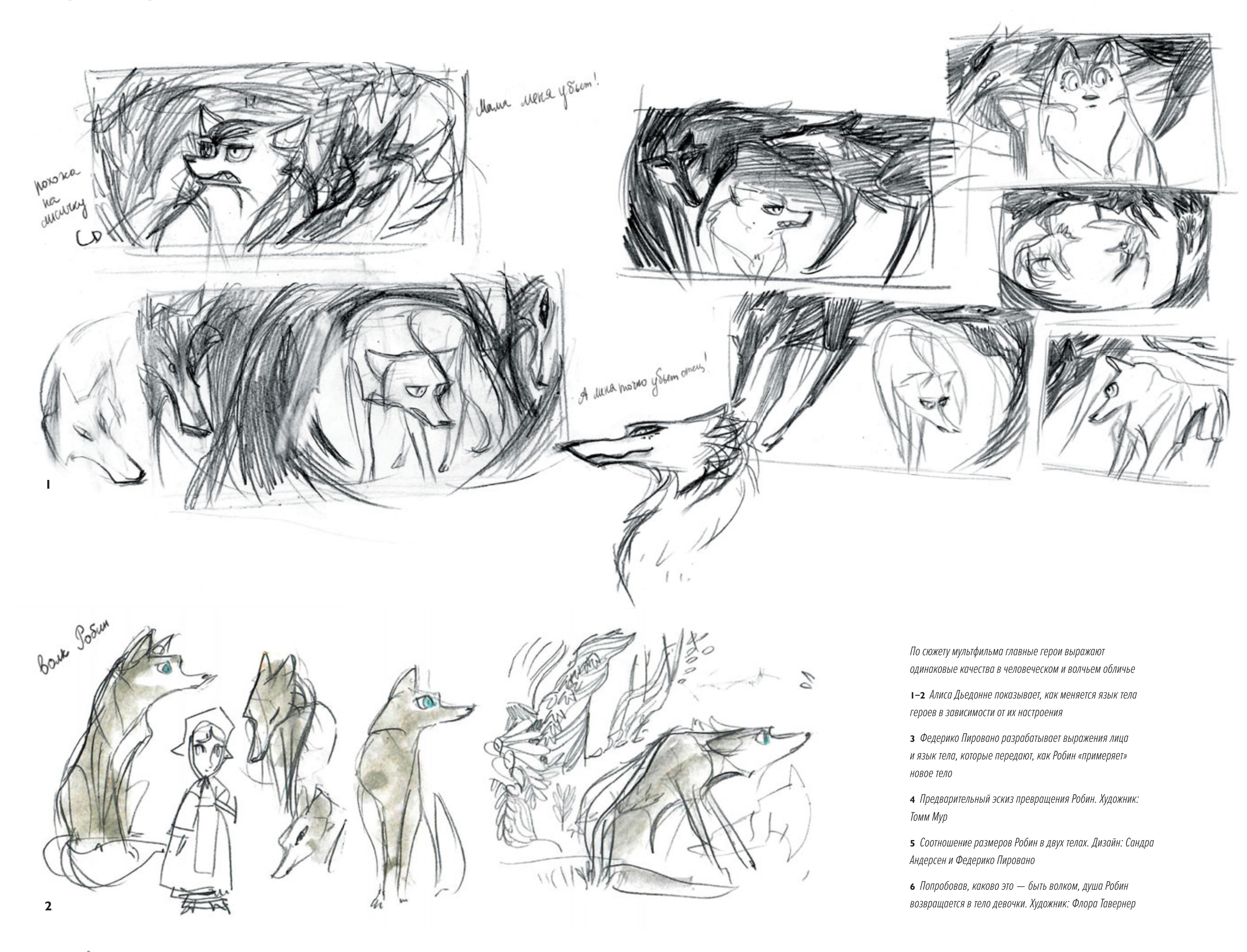
НАПРОТИВ И НА СЛЕДУЮЩЕМ РАЗВОРОТЕ *Меб и волки из стаи бурно играют. Художник: Федерико Пировано*







ВОЛК РОБИН



По сюжету мультфильма главные герои выражают одинаковые качества в человеческом и волчьем обличье

1–2 *Алиса Дьедонне показывает, как меняется язык тела героев в зависимости от их настроения*

3 *Федерико Пирована разрабатывает выражения лица и язык тела, которые передают, как Робин «примеряет» новое тело*

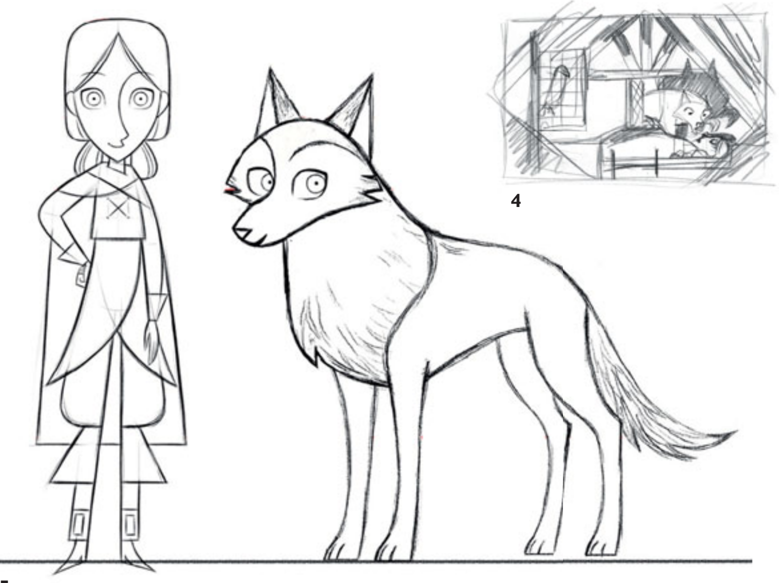
4 *Предварительный эскиз превращения Робин. Художник: Томм Мур*

5 *Соотношение размеров Робин в двух телах. Дизайн: Сандра Андерсен и Федерико Пирована*

6 *Попробовав, каково это — быть волком, душа Робин возвращается в тело девочки. Художник: Флора Тавернер*

3

4



5



6



ВОЛК МЕБ



НАПРОТИВ *Волшебный миг перехода души Робин в тело. Персонажи: Анита Гоаган. Фон: художники студии*

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ *Художники явно наслаждаются, изображая буйный нрав Меб*

1 *На рисунках Арины Корчински Меб в теле волка и в теле человека — одинаковая грязнуля*

2 *Рисунки Федерико Пировано Меб в виде волка кажутся уже анимированными*

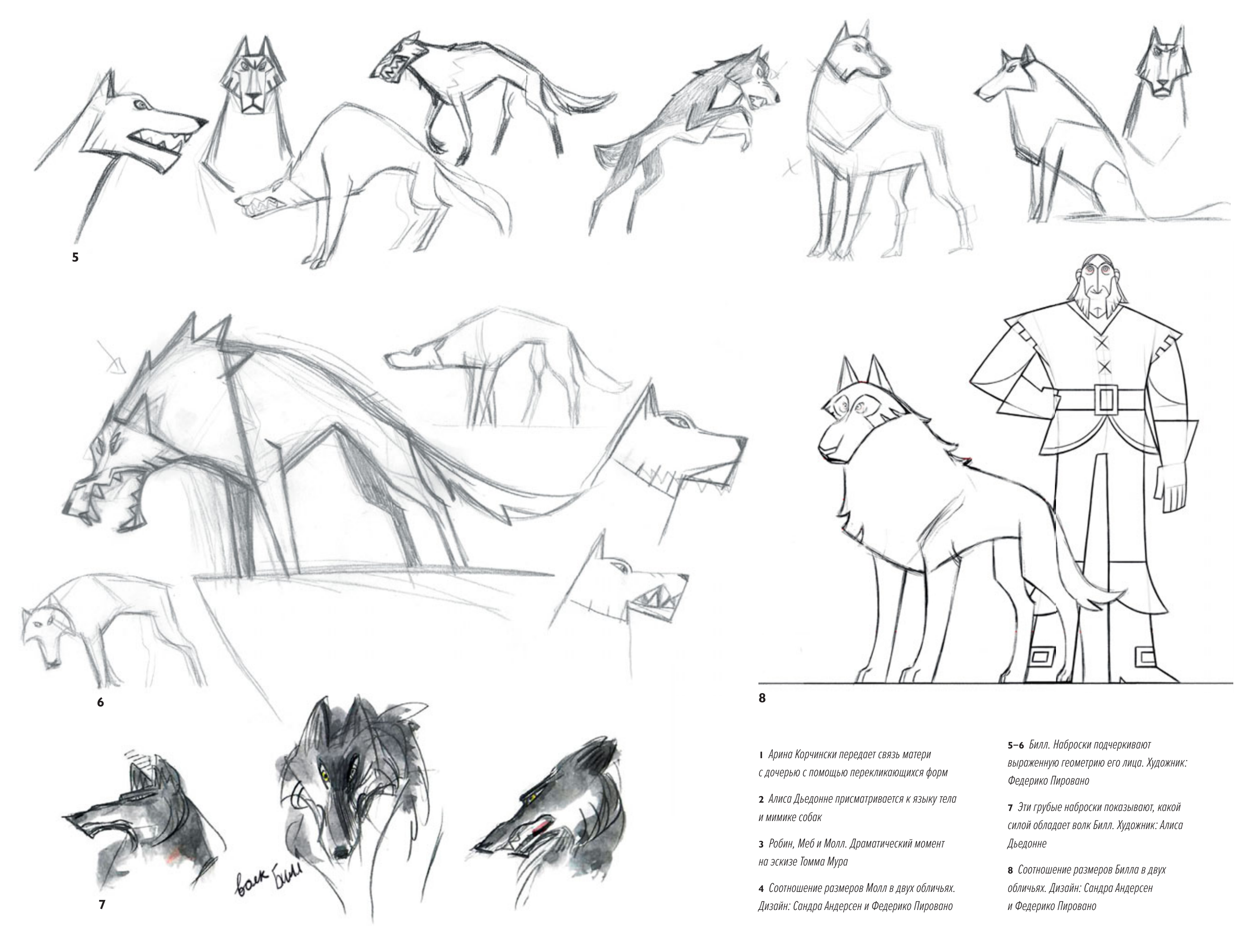
3 *Соотношение размеров двух обликов Меб. Дизайн: Сандра Андерсен и Федерико Пировано*

4 *Алиса Дьедонне ищет способ выражения человеческих чувств на лицах волков*

ВОЛК МОЛЛ


Очертания волка?
Молл в теле волка
волк Молл
похожа на лисицу

ВОЛК БИЛЛ



1 *Арина Корчински передает связь матери с дочерью с помощью перекликающихся форм*

2 *Алиса Дьедонне присматривается к языку тела и мимике собак*

3 *Робин, Меб и Молл. Драматический момент на эскизе Томма Мура*

4 *Соотношение размеров Молл в двух обличьях. Дизайн: Сандра Андерсен и Федерико Пировано*

5–6 *Билл. Наброски подчеркивают выраженную геометрию его лица. Художник: Федерико Пировано*

7 *Эти грубые наброски показывают, какой силой обладает волк Билл. Художник: Алиса Дьедонне*

8 *Соотношение размеров Билла в двух обличьях. Дизайн: Сандра Андерсен и Федерико Пировано*


01:14:50:12
ww073-Sc016
GENELEC
GENELEC

IV. Режиссура



НАПРОТИВ *Режиссеры Росс Стюарт и Томм Мур на звукозаписи. Фото: Жан-Пьер Аркье*

СВЕРХУ *Стилизованный эскиз Молл. Художник: Саломе Хамман*

У режиссера анимационного фильма должны быть такт посла, зоркий глаз миниатюриста, выносливость марафонца, генеральская способность сплачивать войска и стойкость праведника Иова. Режиссер собирает в уме готовый фильм, анализируя не только отдельные сцены и их цепочки, но и единичные наброски, — подобно тому как дирижер, обсуждая с музыкантами ноты, слышит всю оперу. Когда Томм Мур приступил к работе над «Легендой о волках», он уже был состоявшимся режиссером. Его фильмы «Тайна Келлс» (2009) и «Песнь моря» (2014) номинировались на «Оскар» и получали призы на фестивалях. Росс Стюарт был арт-директором фильма «Тайна Келлс» и внес вклад в оформление мультфильмов «Паранорман» студии Laika и «Песнь моря». Два режиссера вместе работали над эпизодом от Cartoon Saloon в «Пророке» (2014). И хотели продолжать снимать мультфильмы вместе.

Помимо режиссуры Мур был партнером Пола Янга и Норы Туми в дирекции Cartoon Saloon. Они создали студию, где делились честной критикой без навязывания своего видения фильма другим.

«Я научился делать замечания не как режиссер, а как вдохновитель. Это совсем другой вид замечаний, — объясняет Туми. — Мы стараемся не столько критиковать, сколько подбадривать. Мы вместе прошли огонь и воду и научились поддерживать друг друга. Просто отмечать, что удалось, что нет, и давать отзывы работе другого. Но если Томм думает о чем-то, что это сработает, я даже не сомневаюсь: так оно и будет».

«Если у вас есть уверенные в себе режиссеры, которые знают, что последнее слово всегда за ними, то и комментарии они воспринимают куда спокойнее, — добавляет Янг. — Наши фильмы мы выпускаем довольно быстро. Три-четыре года могут уйти на разработку идеи. Двухлетний период производства наступает после того, как около полутора лет ушло на аниматик».

Несколько месяцев «Легенда о волках» была в разработке, прежде чем Мур и Стюарт почувствовали: пора запускать продакшен.

«Песнь моря» уже имела сюжет, но многое нужно было доработать. Уилл Коллинз (сценарист) несколько раз переписывал историю, — говорит Мур. — В “Легенде о волках”, раз мы с Россом и Уиллом работали вместе, приходилось часто совещаться. Росс и я делали наброски и прикидывали последовательность сцен, обсуждали с Уиллом. А потом он дополнял сценарий. Переписывать приходилось, даже когда была готова первая раскадровка. Какие бы замечания мы ни слышали, Уилл включался в работу снова и снова».

Хотя у большинства игровых полнометражек один режиссер, у многих мультфильмов их два или даже три. Для одного человека работы слишком много. Некоторые режиссерские команды делят работу над фильмом по порядку. Другие занимаются тем, что они знают лучше всего.

«Когда мы начали работать над сценарием, у нас был только Уилл, — вспоминает Стюарт. — Мы пару лет работали в одной комнатке, вывешивали понравившиеся картинки и так развивали идею. Когда дело дошло до иллюстрирования сцен и препродакшен, Томма сильнее влекла работа над персонажами, меня — над фоном. Мы оба держали под контролем раскадровки.

Чем ближе был продакшен, тем очевиднее становилось, что Томму нужно сосредоточиться на персонажах и анимации, а мне — на фоне, сценах и сопутствующих эффектах, — продолжает он. — Так, большую часть дня я создавал элементы сцены, делал эскизы и раскрашивал фоны. А Томм тем временем создавал компоновки и принципы анимации персонажей. Когда эти этапы работы подходили к концу, мы оба сосредоточились на эффектах и анимации персонажей».

Часть обязанностей Мур и Стюарт делегировали ассистенту режиссера Марку Маллери. «Я работал аниматором с несколькими компаниями здесь, в Ирландии. Когда ты начинаешь с очень маленьких компаний, заканчивается это тем, что приходится делать все понемногу», — объясняет Маллери.

«Когда я пришел в Cartoon Saloon, я стал техническим директором в “Паффин Рок” и “Добытчице”. Для меня стало чем-то в порядке вещей работать помощником режиссера в “Легенде о волках”, потому что, по сути, обязанности были теми же. Я знаю, как сварить сосиски и как позвонить по теле-

фону. Я всегда стараюсь лавировать между Томмом, Россом и надвигающимися проблемами любого рода, — продолжает он. — Любую проблему, которая касается всех отделов, я улаживаю. Я чувствую себя соединительной тканью между левым и правым полушариями».

Все трое тесно сотрудничали с монтажерами. В последнее время значимость монтажеров возросла: они помогают режиссерам сделать крепче аниматик, да и в конечном итоге весь фильм.

«Два режиссера — это вызов, но это и благословение, — говорит монтажер Ричард Коуди. — Два режиссера дают мне больше свободы и возможности проявить себя. Когда мнения режиссеров о последовательности кадров расходились, я часто становился решающим голосом. Но это означало, что некоторые решения были неоднозначными. Если в комнате один режиссер, он может отреагировать положительно на то, что вы ему покажете. Вы продолжите в том же духе, но у другого режиссера может оказаться негативная реакция на тот же материал».

Режиссер Pixar Пит Доктер заметил, что иногда причина того, что сцена в анимационном фильме не работает, не в самой сцене, а в том, на какое место она поставлена.

«В "Легенде о волках" я во многом продолжал искать опору — что я могу сделать и как много привнесу в общее дело, — продолжает Коуди. — Но по ходу работы по моему приглашению появлялись художники, мы обсуждали последовательность действий, и я щелкал задачки, как орешки. Я высказывал свою точку зрения, мне высказывали свою. Другие художники выбирали работу в более жесткой системе, когда замечания поступают только от режиссеров. Все зависит от самого художника, а также команды и этапа анимации».

«Я монтировал "Песнь моря" и "Добытчицу". Росс и Томм — мои хорошие друзья, — комментирует Дарра Бирн. — Нужно быть честным и понятным в том, что работает, а что нет. Как редактор по монтажу, ты отбираешь лучшие варианты и помогаешь собрать фильм. С Томмом и Россом можно говорить как есть — и они скажут, что им не нравится в монтаже. Я знал, что им можно довериться — они придумают отличные идеи.

Можно предположить, что фильмы Cartoon Saloon потрясут зрителя, потому что ты видишь всю арт-концепцию: невероятные образы героев и фантастические фоны, — добавляет он. — Но, как монтажер, я фокусируюсь на том, чтобы сделать рассказ логичным, а персонажей — цепляющими. Не важно, насколько симпатичен герой. Важно, чтобы он пробуждал у людей чувства».

«Когда вы в городе, пространство вокруг геометрически точно; когда вы в лесу, вокруг все органичнее и красивее, — соглашается Маллери. — Но есть история, ее нужно рассказать. На земле лежит арбалет. К нему нужно привлечь внимание. Что-то нужно вырезать, отмотать назад или дать крупный план».

Часть анимации сделали художники люксембургской Studio 352 и Studio Fost в Париже. Они работали и над предыдущими фильмами Cartoon Saloon. Чтобы они чувствовали себя частью команды, а не сторонними наблюдателями, создатели фильма пригласили их супервайзеров провести время вместе в Килкенни до начала работы.

«Мы приехали на две недели в Килкенни в начале осени 2018 года. Просто чтобы побыть частью съемочной группы, поговорить с Томмом, Россом и Свендом (Ротманн Бонд, супервайзер черновой анимации) и начальниками других отделов, — рассказывает Николя Дебрей, супервайзер анимации Studio 352. — Обычно супервайзер — это просто человек, отвечающий за коммуникации. Он передает информацию от режиссера съемочной группе и обратно. Но Томм был на самом деле открыт нашим идеям и замечал, что это привнесет в картину. Без всякого самодовольства он получает от художников, которые с ним работают, лучшее. Это редкость».

«Я поехала в Килкенни на две недели, чтобы познакомиться со всеми и посмотреть на рабочий процесс Cartoon Saloon, — добавляет руководитель отдела анимации студии Fost Жанна-Сильветт Жиро. — Создание анимации только началось. На встречах с аниматорами мы обсуждали психологию героев и их эволюцию в каждой цепочке кадров».

Мурр подчеркивает, что режиссер анимационного фильма должен запастись терпением и тактом. Многие аниматоры описывают свое искусство как «остров несчастных игрушек» (отсыл к телевизионному фильму 1964 года «Рудольф — красноносый олень»). Но даже у самопровозглашенных неудачников есть самоуважение и чувства.

«Нужно иметь терпение и понимать, что все не могут есть и пить, спать и дышать историей так, как вы, — говорит он. — Нужно быть готовым вернуться к отправной точке трехлетней давности и заново открыть ее для себя вместе с командой. Покажите им, куда держите курс и зачем взяли их на борт. Они легко могут забыть то, что глубоко укоренилось в голове режиссера».

В марте 2020 года художники Cartoon Saloon усердно работали над «Легендой о волках», когда разразилась пандемия Covid-19. 12 марта ирландское правительство закрыло школы и отменило праздничные мероприятия, двенадцать дней спустя пришел приказ о локдауне.

«Я забежал в студию в воскресенье. Хотел забрать домой компьютер. Оглядел офис, и слезы навернулись, — вспоминает Мур. — Я считал, ходить в офис — это обязанность, чуть ли не жаловался на это. Но знал: нашего товарищества, людей, которых вижу каждый день, мне будет не хватать».

«Мы заканчивали работу над эффектами и продолжали заниматься контурами, оттенками и наложением изображений, — добавляет Стюарт. — Группы по контурам и колористике легко могли работать из дома. Мы волновались за группу композитинга (компоновка, сборка, накладывание

Город и все, что сделано руками человека, передает доминирование над природой – порядок, контроль, правила, организация.

Мы передаем этот мотив с помощью линий – прямых горизонтальных и вертикальных. Они напоминают плети. Углы, предпочтительно параллельные линии, прямоугольники – все напоминает запутанные лабиринты.



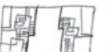
Лес и все, что естественно представляет свободу, вольный дух, уникальность и аутентичность/оригинальность.

Мы передаем это с помощью логики закруглений: оригинальные формы и беспорядочные линии, больше фокус на энергии, потоке и гармонии.



Композиции

Используя визуальный язык города, композиция рисунка должна говорить с ним на одну тему.



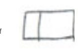



Углубляясь в лес, придерживайтесь естественной картинки: закругленной текучей




Город:

Делит экран на части


Лес:

«Затекает» в кадр





Город:

геометрическая схема





Лес:

природная схема








«Должен быть кто-то, у кого есть окончательное видение, — и это Томм и Росс вместе. У вас могут быть сценаристы, раскадровщики, монтажеры: они дадут потрясающую обратную связь и помогут. Но видеть весь фильм целиком — дело режиссеров».

ПОЛ ЯНГ, ПРОДЮСЕР

НАПРОТИВ *Четкие, иллюстрированные заметки Росса Стюарта объясняют, чего он хочет от художников в работе над той или иной сценой*

СВЕРХУ *Сотрудники Cartoon Saloon на летней вечеринке в честь «Легенды о волках»*

изображений. — *Перев.*). Они работали в программе Nuke. Их домашние компьютеры не имеют лицензии и не справятся с нагрузкой».

К счастью, когда ударила пандемия, конец работы над фильмом был близок. «Мы припозднились с производством, но нам это помогло, — говорит Мур. — Хорошо, что мы успели записать оркестр и группу Kila за несколько дней до локдауна. Не знаю, как бы мы без этого обошлись».

«Если бы это случилось на ранней стадии процесса, когда мы делали макет, черновую анимацию и прорисовывали компоновки, интересно, смогли бы мы закончить? Эта работа требует встреч с глазу на глаз, — говорит Стюарт. — В силу необходимости мы адаптировались к ситуации довольно хорошо. Но набросать эскиз и объяснить кому-то лично, что именно ты хочешь, — действительно приятно. А нам пришлось отправлять все по скайпу или электронной почте. За этим следовало обсуждение».

«Нужно хорошо подумать, хотите ли вы что-то изменить, потому что это означает еще один круг пересылки всего туда и обратно, — соглашается Мур. — Быстрое и ясное сотрудничество в одном кабинете — вот чего не хватает. Пришлось примерно на шесть недель продлить график, чтобы нагнать сроки».

На Cartoon Saloon всегда царила дружеская атмосфера. Создатели фильма опасаются, что она может измениться. Стюарт говорит с грустью: «Когда все принципиальные вопросы были решены, мы даже не смогли собраться, выпить пива с пиццей, отблагодарить съемочную группу. Нам пришлось разослать электронное письмо: “Большое спасибо. Надеемся увидеть вас на премьере!”»

«Мы вместе размышляли, как происходящее изменит студию, — вздыхает Мур. — Когда нам разрешат открыться, возможно, уже не будет комнаты для съемочной группы или общей кофеварки — места, где встречаешь людей, которых при других обстоятельствах не встретишь. Возможно, мы продолжим семинары “покажи и расскажи”, когда люди из разных проектов демонстрируют свою работу в зуме, чтобы поддерживать связь с другими людьми».

«Мы планировали, что к 2025 году окажемся в одном помещении, — говорит он. — Но даже если через год найдут вакцину и люди смогут вернуться, не исключено, что кто-то захочет и дальше работать из дома. Возможно, это станет реальностью и изменит культуру студии».



V. Дизайн

«В любой двухмерной анимации есть напряжение между иллюстрацией и кино. Томм первоклассно рассказывает истории на языке картинок, и именно иллюстрации выходят на первый план в “Легенде о волках”. Но персонажи живут в пространстве, и это требует гармонии с точки зрения композиции. В этом мультфильме почти две тысячи монтажных планов: как удается сохранять гармонию от кадра к кадру? Вот в чем прелесть проекта».

МАРК МАЛЛЕРИ,
ВТОРОЙ РЕЖИССЕР

НАПРОТИВ *Темная палитра красного, серого и черного усиливает драматизм в эскизе покоев лорда-протектора. Художник: Алиса Дьедонне*

Хотя трехмерная анимация захватила индустриальную анимацию, студия Cartoon Saloon завоевала международное призвание благодаря нарисованным вручную фильмам. На ее персонажей и декорации повлиял широкий круг мастеров — от фильмов студии UPA и Геннадия Тартаковского до Пикассо и крупнейших художников и иллюстраторов, восходящих к авторам изображений для «Книги Келлс» IX века.

Продюсер «сноволков» Нора Туми формулирует свое отношение к Cartoon Saloon так: «Я доверяю людям, для которых рисование — способ общения. Если у вас встреча с Томмом, контролируете свою позу и ракурс, потому что он будет вас рисовать. И Пол тоже. В школе нас учат, что, когда ты рисуешь, ты невнимательно слушаешь, но люди, которые познают мир с помощью рисования, не выпускают из рук карандашей. Они умеют внимательно слушать и рисовать, как Томм и Пол».

На ключевую роль художника-постановщика Мур и Стюарт выбрали испанскую художницу Марию Парейю. «Я попросилась на собеседование, — вспоминает она. — Томм спросил, не хочу ли я сделать тестовое задание для “Легенды о волках”. Я сделала. Через неделю мне сказали, что хотят, чтобы я иллюстрировала сцены в мультфильме».

Мур подхватывает: «Помню, как мы с Россом смотрели на ее тестовый рисунок: он был отличный. В сюжетной иллюстрации некоторым больше подходит изображение городской жизни, более структурированной и поддающейся контролю. Идеальные квадраты, ровные линии. Нам нужен был кто-то, кто сможет создать лес, как можно более дикий и вольный. Мария рисует в легком и свободном стиле. Это нам и было нужно».

Сама Парейя говорит о своем труде скромно, но Мур и Стюарт хвалят ее на все лады. «В ее рисунках какая-то мультяшность, — говорит Мур. — Были иллюстраторы, которые рисовали лес. Но герои не вписывались в него так хорошо, как в набросках Марии. Она берет милые мультяшные простые формы, и оказывается, это то, что нужно для Меб. В результате Мария сама разработала стиль леса».

«Она рисует деревья и героев в одинаковом стиле, вот почему они подходят друг другу, — соглашается Стюарт. — Это не зарисовка с натуры, на которую наложен мультяшный персонаж. Все в нарисованном ею мире живет в гармонии».

Режиссеры хотели, чтобы фон в мультфильме работал для персонажей сценой, на которой они были бы как дома, но при этом выделялись. Росс сравнивает фоны с панелями в комиксах: каждую декорацию разрабатывают под конкретное действие в сцене. Они не должны выглядеть как уже заданный фон, на который просто поместили персонажей. Мур отмечает: «Все внимание на персонажей, и все вокруг служит им поддержкой».

«Лес — как еще один персонаж: у него столько общего с Меб и другими героями, — говорит Парейя. — Я размышляю о композиции и обо всем, что в кадре, но так, чтобы чувствовалось, что персонаж — это часть сцены. Если вам нужны листья, эти листья должны подходить персонажу — все должно быть едино. Это как возводить подмостки, на которых будут выступать герои.

Я оставляю место, чтобы персонажи не потонули в окружающих их деталях, — продолжает она. — Лес всегда чудесным образом обрамляет героев. Но деревья с ними в одном потоке, они обладают энергией: в некоторых эпизодах лес подстраивается под действия и энергетику персонажей».

«Меня захватывает, когда я вижу, как действие напряженно развивается на фоне выразительной живописи и контуров, — добавляет Стюарт. — Линии становятся карандашными штрихами-царапинами. Когда все спокойно, мы даем краске растекаться к краю — иногда даже за пределы акварельной бумаги. Создается впечатление, что фон отражает внутренний мир героя. Когда он пугается или успокаивается, лес тоже меняется. Все, что мы делаем, следует за персонажами: эффекты, магия, вода, фоны. Все это ощущается как целостный образ».

Важный шаг в работе над анимационным фильмом — цветовая экспликация. Это серия небольших эскизных иллюстраций, которые выражают эмоции в каждой сцене. Картинки могут быть нарисованы простыми линиями или пятнами цвета: для спокойных эпизодов — нежно-голубой, для драматичного момента — резко-красный и черный. Также это могут быть рисунки, которые подсказывают порядок эпизодов. В зависи-

мости от желаний режиссера и подхода художника вид цветовой экспликации может варьироваться. Но его функционал остается неизменным — давать представление о том, как будет развиваться сюжет чисто в визуальном плане.

Цветовую экспликацию «Легенды о волках», потребовавшую около 70 отдельных рисунков, создала Алиса Дьедонне, которая говорит: «Цветовая экспликация — это карта повествования фильма. В нее входит все, что нельзя сказать словами. Поэтому приходится говорить цветом. Можно перевести чувство в слова, можно в музыку, можно в цвет. Цветовая экспликация выражает эмоциональные штрихи и сюжетную арку картины.

Мне, как аниматору, которому поручают ключевые сцены, дали в работу создание переходов между ними, — продолжает она. — Есть верхние и нижние точки. Чувства образуют волну, которую люди распознают по цветному сценарию. Но нельзя работать над разными эпизодами отдельно: только над всеми вместе. Так один цвет, сочетаясь с другим, передает в цветовых оттенках всю информацию о происходящем».

«Мы так много говорим о цвете, потому что “Келлс” был очень зеленым, “Песнь моря” — синим. Эти цвета в них преобладали, — добавляет Стюарт. — Фильм про сноволков мы хотим сделать по-осеннему оранжевым».

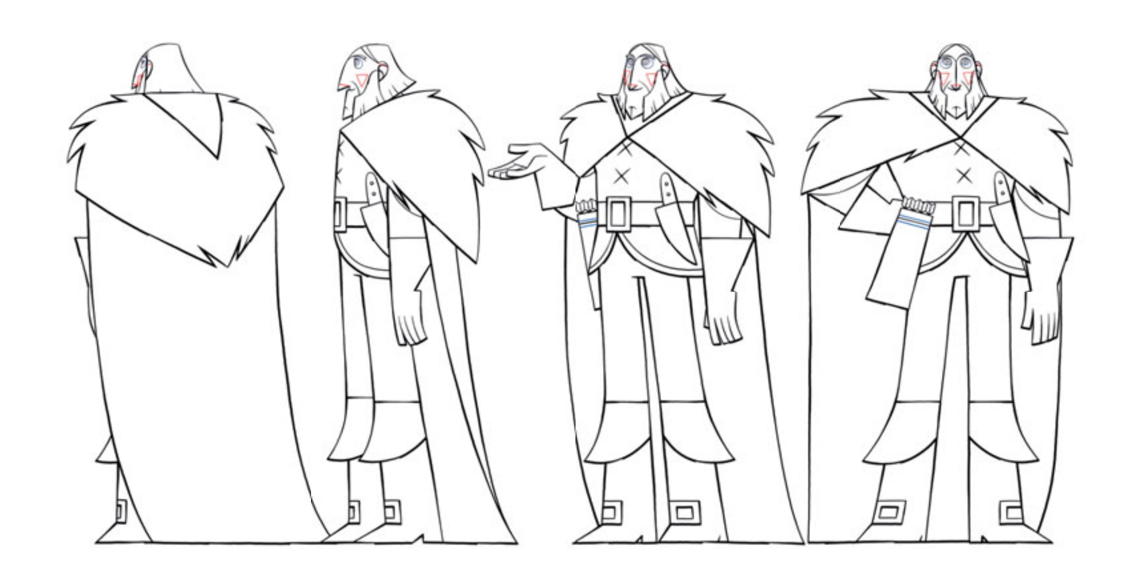
Фильмы Cartoon Saloon радуют двухмерностью. Но образы персонажей должны быть сложнее, чем сочетание сложных комбинаций линий и форм. Аниматорам нужно придавать им движение не только ради движения, но и чтобы показывать их чувства и индивидуальность.

«Я смотрел предыдущие мультфильмы Cartoon Saloon, но я также видел работы студии Ghibli, — говорит дизайнер персонажей Федерико Пировано. — Волчица в “Принцессе Мононоке”, может, и не была привлекательной, но была очень экспрессивной, что показалось мне интересным. Даже если я не использовал этот стиль, я видел, как он круто продвигает дизайн героев».

«Многие думают, что все дело в графических формах, и делают персонажей очень плоскими, урезанными. Приходится думать одновременно и о графике, и об объеме, — отмечает Сандра Андерсен, которая также участвовала в разработке дизайна персонажей. — Дело в том, что нужно найти крепкие, драматические позы и выбрать самую сильную графику».

Прежде чем начнется продакшен, художники создают сотни эскизов и набросков в поисках разных идей для героев. Некоторые образы слишком странные, слишком узнаваемые, безвкусные, непривлекательные. Художники рисуют и перерисовывают. Под конец дня пол в студии может быть усыпан скомканной бумагой. Как будто выпал снег.

«Сперва я пытался создавать образы героев очень странными способами, — вспоминает Пировано. — Нос Билла был гораздо больше, мы не могли его развернуть. А поскольку



Молл — принцесса, я пытался сделать ее возвышающимся над остальными троллем — гораздо выше, чем Билл, с острыми зубами и дерзким нравом.

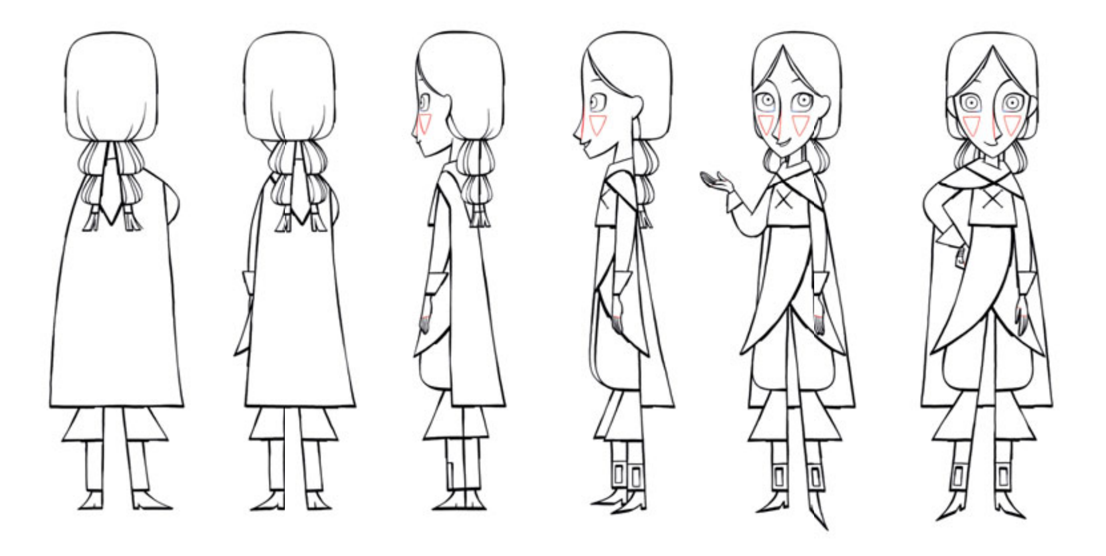
Томм — супероткрытый, и разговаривать с ним суперлегко, — продолжает он. — Я брал листы и рисовал на черновиках персонажа в разных вариантах. Томм отмечал, что ему понравилось. И указывал на недостатки. Он брал мои рисунки и делал наброски, давая понять, чего хочет. Следуя его рекомендациям, я переделывал персонажа».

Масса работы выполнялась на бумаге, так как Мур и Стюарт хотели сохранить эскизы художников. Позже рисунки сканировали и загружали в компьютер для финальной корректировки. Проще и быстрее использовать Photoshop для изменения размера носа на удачном рисунке, чем заставить художника перерисовывать один и тот же эскиз несколько раз. В процессе разработки персонажа художники крутят его так-сяк, смотрят на него под разными углами, чтобы убедиться, что дизайн работает со всех точек зрения. Дизайн персонажей должен иметь структурную базу, от которой могут отталкиваться сразу несколько художников. Легче поддерживать персонаж в одном и том же виде, когда художники знают, что голова у него в основном сферическая, а нижние уголки глаз касаются экватора. А не пытаться на глаз набросать формы от руки.

«Как дизайнер и парень, я считаю, что рисовать милых маленьких девочек сложно. В итоге над Робин я работал меньше всех, — говорит Пировано. — Режиссерам с самого начала полюбился мой дизайн волков, и он развивался просто. У Билла я изменил нос. А затем это на себя взяла Сандра. Она потря-

«То, как выглядит фильм студии, это во многом про дизайн. Нужно убедиться, что анимация в сцене работает и выглядит правдоподобно, но при этом ничего не искажает. Иногда закругленная форма лапы выглядит интереснее естественной. Выбор есть всегда, но часть процесса заключается в том, чтобы аниматорам и чистовым художникам тоже оставить выбор».

БЕТ ВИТХОЛЛЗ, ХУДОЖНИК ПО ПРОРИСОВКЕ



«Мы оставляем то, что выглядит наилучшим образом. Вместо того чтобы все время перекраивать дизайн волков, мы выбирали самые выгодные ракурсы. То же самое — для человеческих персонажей. Ради настроения в кадре можно пожертвовать ракурсом, но ключевые компоновки мы всегда выбираем из тех, что смотрятся красиво и гармонично».

САНДРА АНДЕРСЕН, ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК ПО КОМПОНОВКАМ

НА ЭТОМ РАЗВОРОТЕ *Эти «обороты» показывают персонажей с разных ракурсов, что помогает художникам придерживаться единого стиля в рисовании. Красные пятна на щеках отмечают места, которые раскрасят розовым, чтобы лица не выглядели мраморными масками. Дизайн: Сандра Андерсен. Чистовая прорисовка: Элизабет Витхоллз*

сающе умеет заставить персонажа поворачиваться и делать все, что нужно аниматору».

«Я не так много времени посвятила концептам: занималась доработкой образов для аниматоров. Просматривала строение персонажей и то, как они поворачиваются, чтобы люди смогли их рисовать, — отвечает Андерсен. — У нас должна быть возможность поворачивать героев, иначе анимация будет плоской и однобокой. Когда я получаю черновик, я стараюсь его придерживаться. Но разбиваю образ на простые формы, которые можно отследить. Например, я делю ноги Робин пополам. Половина — это колено, там, где заканчивается штанина. Это просто способ задать некоторые правила для рисования персонажей, чтобы сохранять единообразие».

Витхоллз дополняет: «Мне поручили финально прорисовать всю линейку персонажей, над которыми потом бы поработал отдел прорисовки. Персонажи затейливые. На их лицах не так много ориентиров, чтобы удостовериться, что они соответствуют исходным моделям. Поэтому было очень важно, чтобы паспорта персонажей получились полными и четкими, насколько это возможно».

Килкенни придумывали как шумный город, наполненный людьми, жизнь которых кипит повседневными делами и которые наблюдают со стороны за ходом истории. Разработка многочисленных людей из толпы была поручена Пировано.

«Я набросал несколько эскизов горожан. Они понравились, потому что в них было много индивидуальности. Я относился к ним, как будто они тоже главные герои, — говорит он. — Ненавижу анимационные фильмы, где толпа разработана небрежно. Иногда ее просто рисуют серой массой за спинами героев. Но можно же сделать мир богаче».

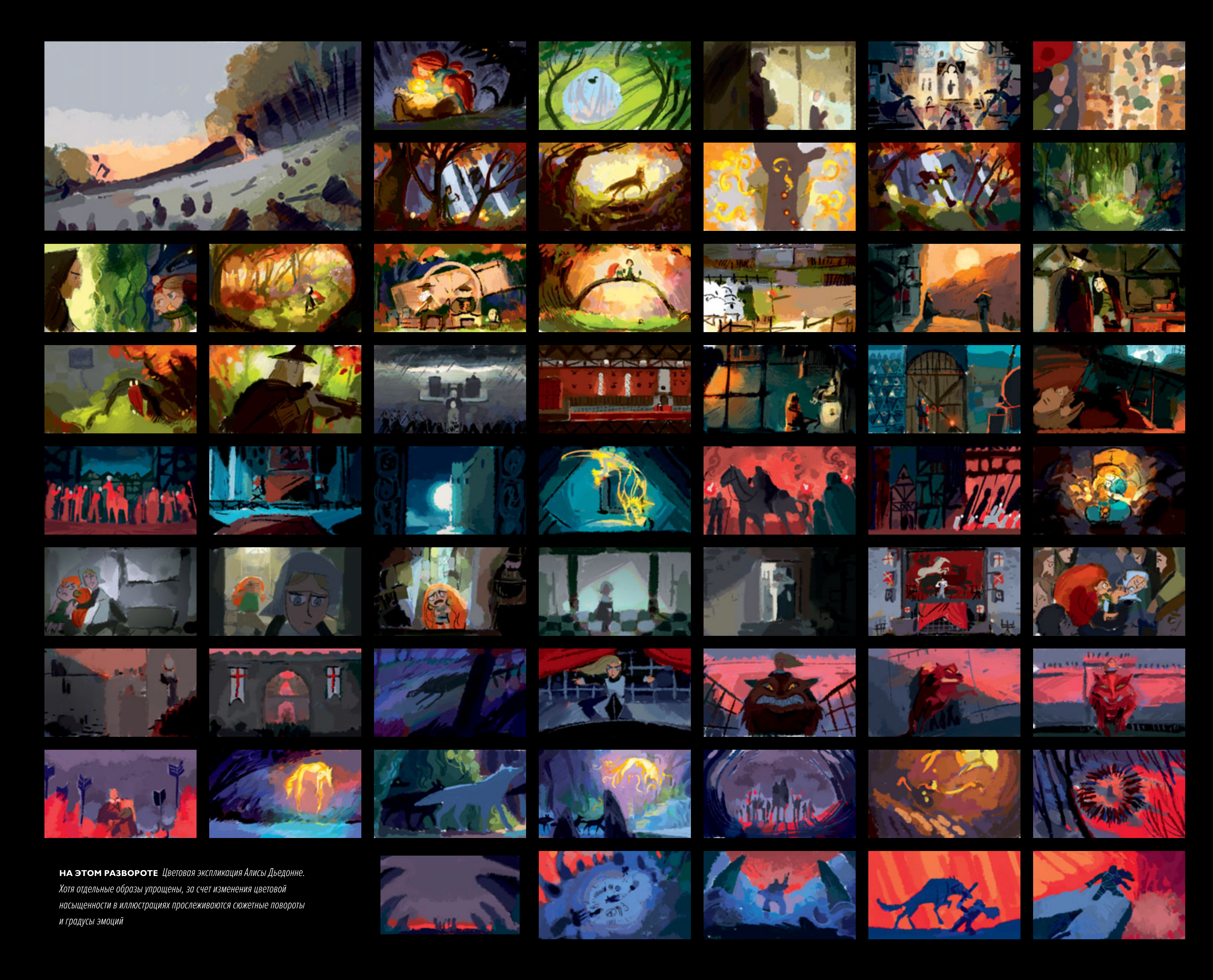
У мультфильмов Cartoon Saloon есть отличительная черта — персонажи действуют на сцене не просто как отдельные фигуры, но и, когда они находятся в группе, как части единого узора. В завязке «Тайны Келлс» монахи, наблюдающие, как Брендан гоняется за гусем, выступают как отдельные персонажи и как элементы сложной графики.

«Находясь между главными героями и задним планом, горожане становятся разделяющим слоем, — объясняет Пировано. — Это похоже на витраж, где между кусочками стекла проходят линии. Смотришь на него и даже не всегда замечаешь, что кусочки разделены. Это как будто композиция из затейливых фигур, которые, как пазл, складываются вместе».

Стиль, который выбрал Пировано для толпы, включает в себя карикатуры на многих художников из Cartoon Saloon. Фигуры из толпы должны быть интересными. Но не настолько, чтобы отвлекать внимание зрителя от главных героев.

«Порой один или два персонажа слишком выделялись. Приходилось их удалять, — вспоминает Пировано. — Моя задача не в том, чтобы сделать их образы менее интересными, а в том, чтобы ослабить их воздействие на зрителя. Хотя, конечно, можно нарисовать ужасно скучного персонажа, но если он начнет размахивать руками, это будет заметно. И наоборот — персонажи могут быть интересными, но слиться с пейзажем на фоне».

«“Легенда о волках” — первый в моей режиссерской карьере мультфильм, в котором так много героев, — вздыхает Мур. — У нас толпы людей. Никогда бы не подумал, что это потребует столько предварительной работы. Думаю, надо вернуться к съемкам мультфильмов, в которых одновременно только два героя на экране. Двое в Арктике, например».



НА ЭТОМ РАЗВОРОТЕ *Цветовая экспликация Алисы Дьедонне. Хотя отдельные образы упрощены, за счет изменения цветовой насыщенности в иллюстрациях прослеживаются сюжетные повороты и градусы эмоций*


WERE ARE YOU?

Старый Килкенни

За постройки из черного известняка Килкенни часто называют Мраморным городом. Он возник в начале VI века как город-монастырь. Название Килкенни происходит от ирландского Cill Chainnigh (Киль-Ханий), что означает Келья (или церковь) Кайнеха (или Каника). В XII веке, после вторжения в Ирландию норманнов, англо-нормандский аристократ Ричард Стронгбоу (прозвище переводится как Тугой Лук. — *Перев.*) построил деревянную крепость. Ее можно найти рядом с замком Килкенни. Яков I Английский даровал Килкенни королевскую хартию, наделяющую его статусом города.

В 1641 году разгорался конфликт между английским королем и парламентом. Группа католиков — выходцев из Англии и Ирландии основала Конфедерацию Килкенни, чтобы защищать свою веру, права и свободы. В марте 1650 года на Килкенни напал Оливер Кромвель. Его войска нанесли большой ущерб, хоть и не вошли в город из-за эпидемии чумы. Позже последовала масштабная конфискация имущества у жителей Килкенни.

История о сноволках разворачивается во времена Кромвеля. Мур и Стюарт выбрали этот исторический период как эффектную декорацию для полета фантазии. Менее всего их интересовало дотошное иллюстрирование реалий XVII века. Отмечает Стюарт: «Что-то в мультфильме вызовет у историков недовольство. Но мы надеемся, что они оценят игру воображения, а не точность фактов».

«Наш визуальный ряд поэтичен. Это потому, что мы черпали вдохновение в Килкенни. Мы выросли здесь, в окружении этой прекрасной средневековой архитектуры, где каждый день ты встречаешься с напоминаниями о прошлом, — добавляет Мур. — У нас в мультфильме Килкенни во многом сказочный, и это помогает развитию сюжета».

Чтобы создать правдоподобную сказку, художники детально изучили факты. В городе множество исторических памятников — от собора Святого Каника XIII века до Дома Рота, построенного в 1594 году богатой семьей. В городе то тут то там попадаются старые лестницы, дымоходы, дверные проемы, стены и переулки. Художники, которые работали над мультфильмом, приехали из разных стран — Бразилии, Франции, Италии, Испании и Чили. Но все они прониклись любовью к Килкенни.

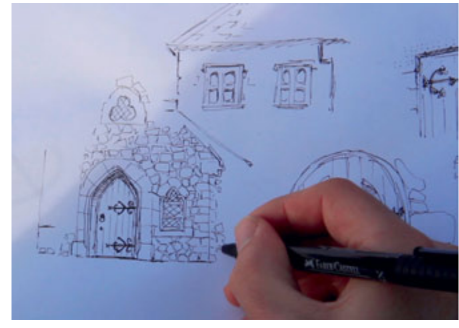
Вспоминает художник-постановщик Мария Парейя: «Когда художник-раскадровщик Клара Аведильо делала наброски труб, которые видела из окна студии, она повторяла: “Я хочу нарисовать больше труб! Образцы прямо под носом!”»

«Килкенни бережно хранит историю. Погружение в его прошлое помогло почувствовать, каким должен быть фон в мультфильме, — соглашается супервайзер команды художников по фонам Эдуардо Дамассено. — Знакомясь с уцелевшими с тех времен строениями и материалами, можно представить себе, как жили люди. Когда удается передать на рисунке впечатление от места, где находишься, искусство оживает».

Супервайзер по цветным фонам Стефано Скаполан добавляет: «Речь, скорее, идет о понимании Ирландии. У нее неповторимая цветовая палитра, которая заметна даже в центре города».



1



2

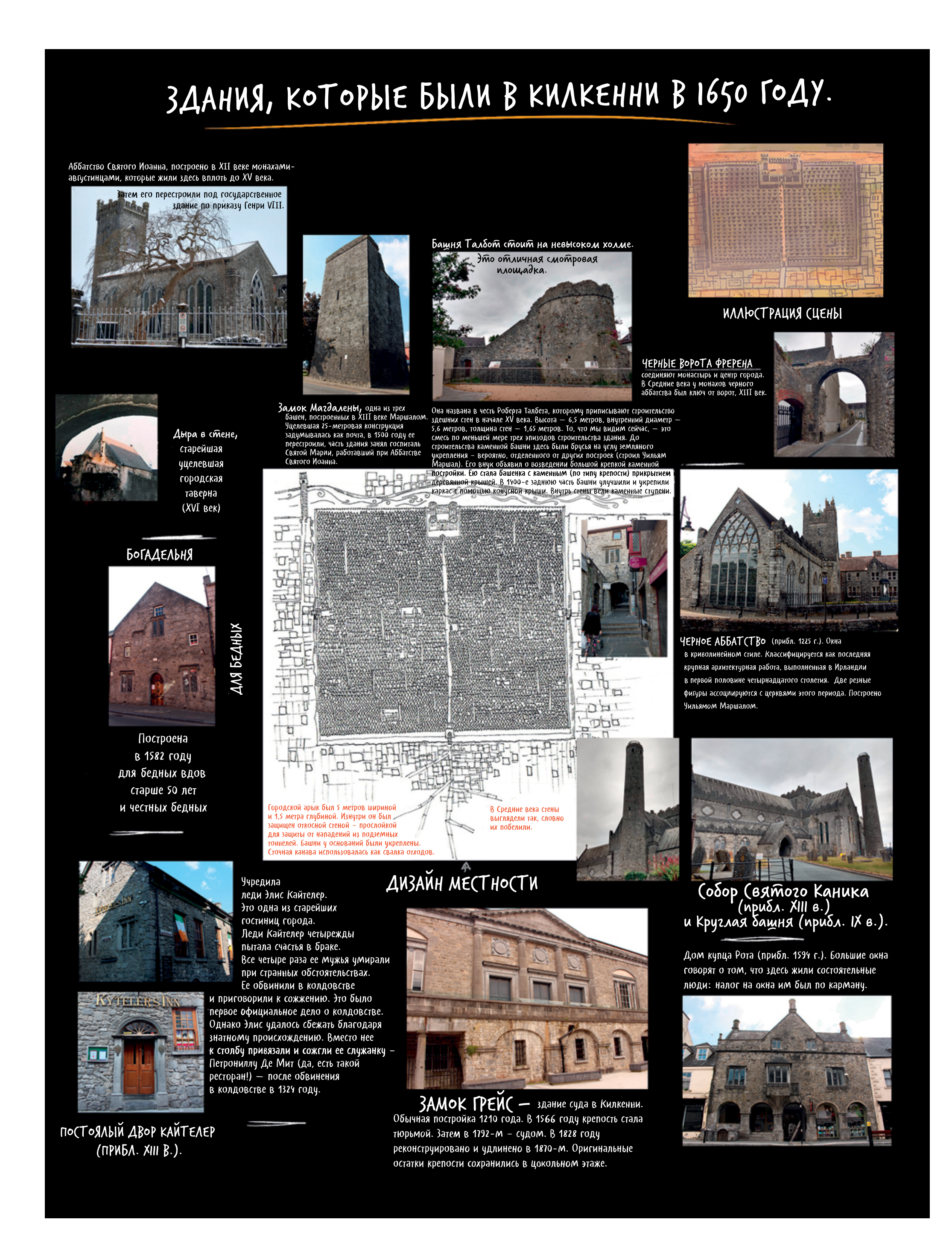


3

1–2 *Джефф Кинг зарисовывает одну из многих исторических построек Килкенни*

3 *Зарисовки Килкенни из скетчбука Фридриха Шепера*

НАПРОТИВ *Исторические здания Килкенни в разработках Антонии Ганчевой*



«На севере во всю мощь возвышается огромная, величественная соборная церковь имени Святого Каника, аббата. Юго-восточнее в окружении замков и бастионов стоит замок или, скорее, крепость. Отсюда и начиналось гражданское общество…»

ОПИСАНИЕ КИЛКЕННИ ОТ ЕПАРХИИ ОССОРИ, XVII ВЕК

Килкенни в фильме представляет собой живое сообщество, где люди живут обычной жизнью, несмотря на волков в соседнем лесу и войска захватчиков в городе.

«Когда вы рисуете старый дом, он должен выглядеть обжитым, а не икеевским новоделом. Дому нужны история и слегка облупившаяся краска. Это сделает героев основательнее, — объясняет супервайзер сцен Лео Вайс. — Когда вы проектируете улицы, здания, стены, любопытно задуматься, скажем, об устройстве тогдашнего рынка. Какие товары продавались? Были ли булыжники, а под ногами солома, чтобы впитывать влагу? Все это помогает создать более правдоподобный образ».

Многие художники делали зарисовки и фотографии в городе. Они старались запечатлеть в памяти детали архитектуры и то, как играл свет на камнях.

«Интересно наблюдать, на какие детали люди обращают внимание, — продолжает Вайс. — Кто-то добавит нишу в стене, куда раньше ставили принесенные по обету свечи. Вроде и мелочь. Но как она углубляет пространство! Без ниши это была бы просто каменная, скучная стена».

Продюсер Нора Туми подводит итог разговору о том, как покорил художников город: «Килкенни — прекрасный город. История лежит прямо у нас под ногами. В музее “Средневековая миля” рассказывают, что примерно 60 тысяч людей похоронено под участками Хай-стрит. Целые поколения людей, которые боролись здесь за жизнь. От этого щемит сердце. Вы чувствуете связь с историей, то, что вы — ее продолжение, а не начало или конец».



1





3



2

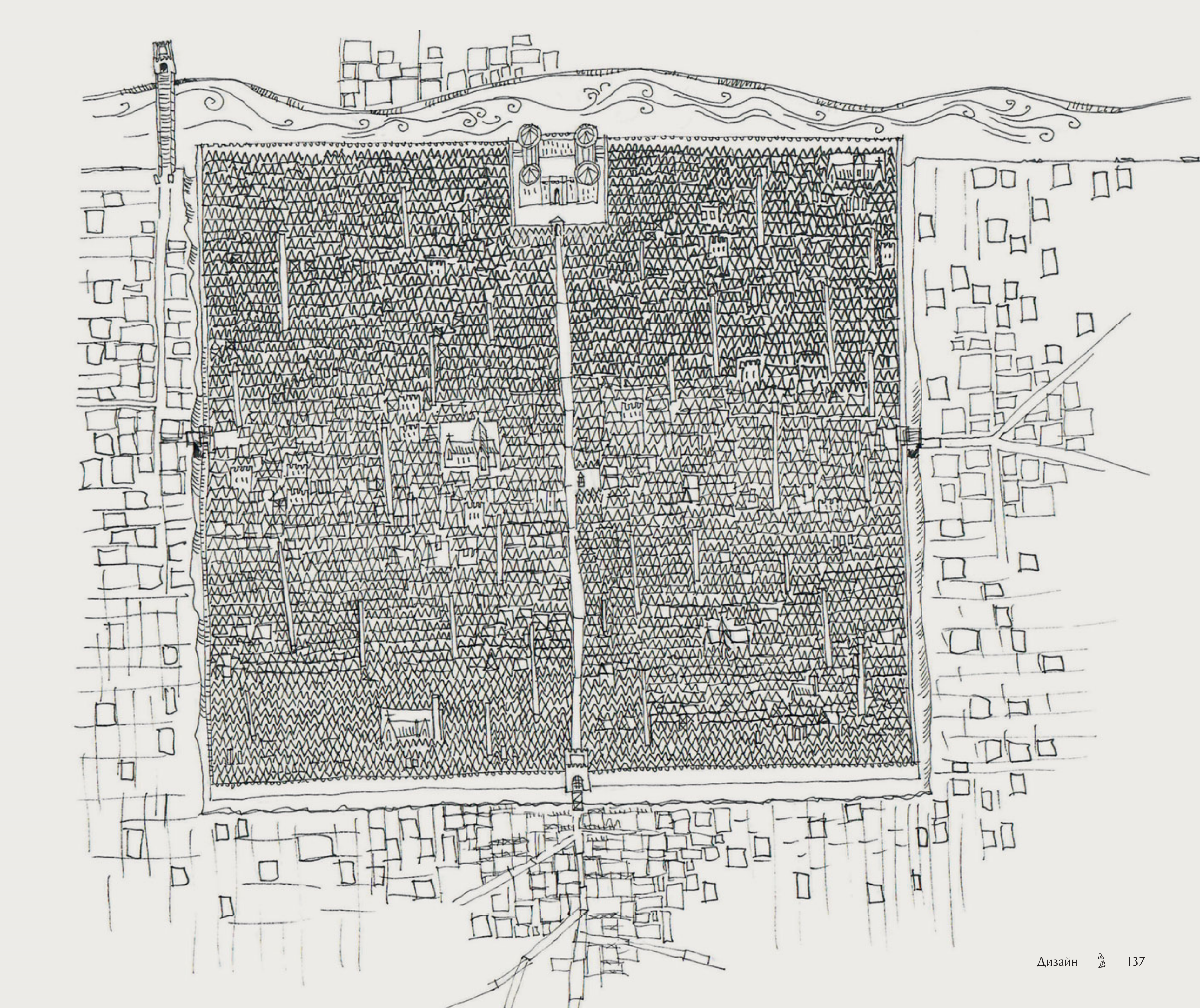


4

1–2 *Эллиот Коуэн размышляет, как мог выглядеть Килкенни глазами волков*

3–4 *Два взгляда на город с точки зрения волков. Художники: Фридрих Шепер и Томм Мур*

НАПРОТИВ *Примерная карта Килкенни и его окрестностей художникам для ознакомления. Художник: Росс Стюарт*



1



2



3

1 *Силуэты волков, рыщущих по улицам города в сумерках. Художник: Росс Стюарт*

2 *Томм Мур выделил грани, задав зданиям Килкенни почти кубический вид*

3 *Фридрих Шепер делает фасады плоскими и простыми*

НАПРОТИВ *На этом эскизе Робин выглядит на улицах Килкенни очень неловко. Художник: Сирил Педроса*





1

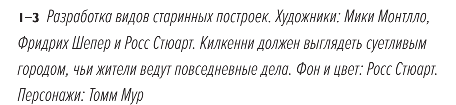


2

3



4



1–3 *Разработка видов старинных построек. Художники: Мики Монтлло, Фридрих Шепер и Росс Стюарт. Килкенни должен выглядеть суетливым городом, чьи жители ведут повседневные дела. Фон и цвет: Росс Стюарт. Персонажи: Томм Мур*

4 *Мики Монтлло ищет, что связывает каменную кладку и лица местных жителей*

5 *Ограниченный вид на небо подчеркивает ограниченность мира захваченного Килкенни. Художник: Мики Монтлло*

6 *Мерлин парит над толпой и суетой. Изображение: Клара Аведильо. Персонажи: Федерико Пировано*



5



6



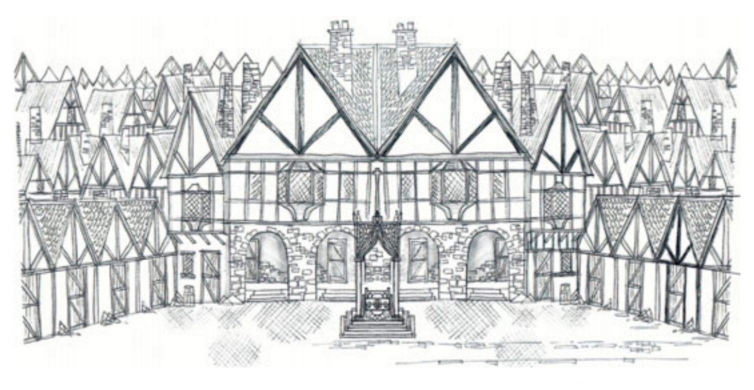
СЛЕВА

Фридрих Шепер разрабатывает варианты постановки встречи Робин и Меб на задворках улиц

НАПРОТИВ

Неловкий момент на городском рынке. Художник: Фридрих Шепер

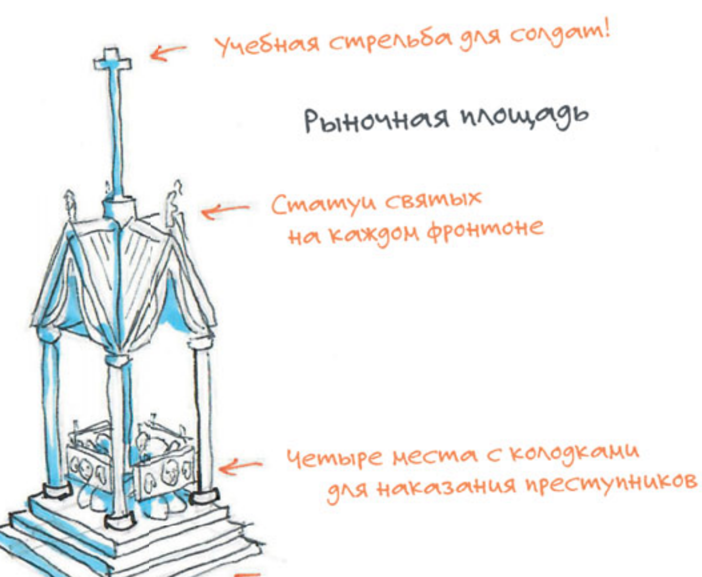












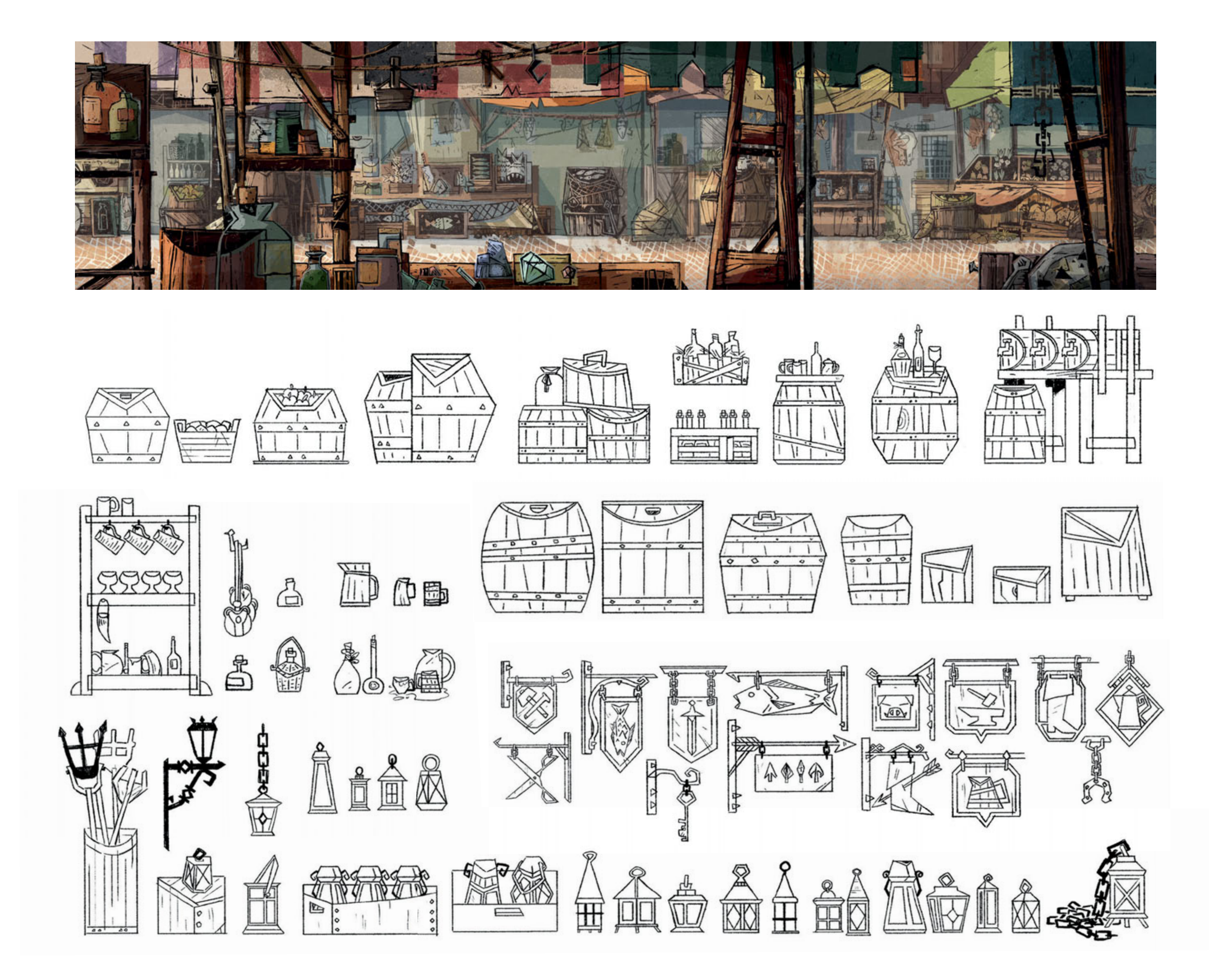
НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ *Зарисовки строений неподалеку от центра Килкенни. Художник: Росс Стюарт*

НАПРОТИВ СВЕРХУ *Рынок в Килкенни. Контур: Клара Аведильо и Эдуардо Дамассено. Цвет: Энора ле Люхем и Стефано Скаполан*

НАПРОТИВ СНИЗУ *Эскизы деталей, вывесок и других объектов на рынке и вокруг него. Художник: Антония Ганчева*

«Конечно, вы не можете использовать все, что вас окружает. Но когда вы сталкиваетесь с чем-то настоящим, изобретать ничего не надо. Эти крошечные намеки и подсказки художники используют, чтобы превратить обыденные вещи во что-то, в чем есть история и истина».

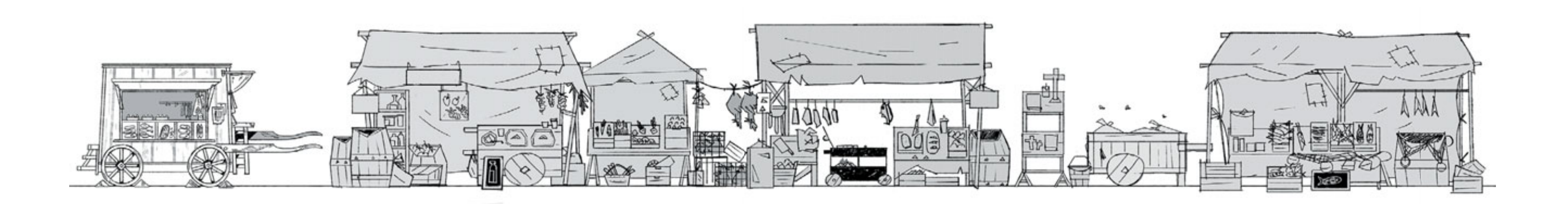
ЛЕО ВАЙС, СУПЕРВАЙЗЕР СЦЕН



ВЕРХНИЙ РЯД *Подробные архитектурные эскизы Антонии Ганчевой показывают контраст между уровнями благосостояния населения скромного пригорода Сент-Джонса, более процветающего ирландского города и богатого Хайтауна*

СРЕДНИЙ И НИЖНИЙ РЯДЫ *Подробные архитектурные эскизы прилавков и шатров на рынке. Художник: Уолтер Джампалья*

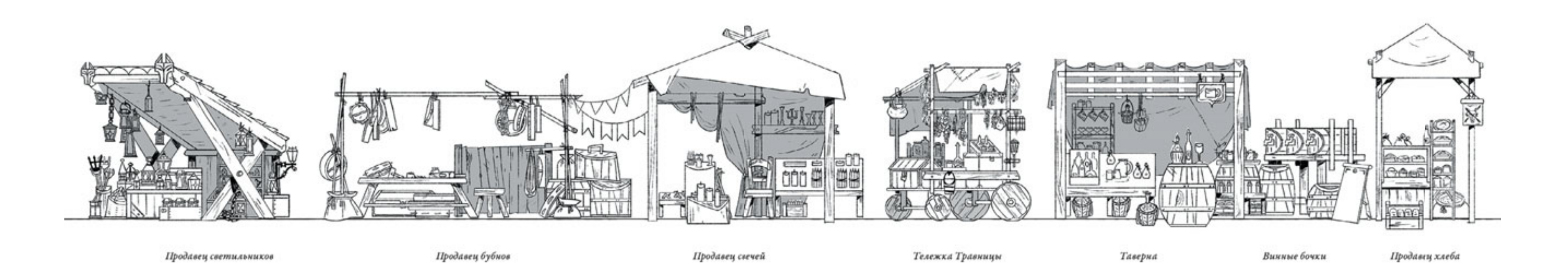




трактир

Рыночная площадь

Верхний город

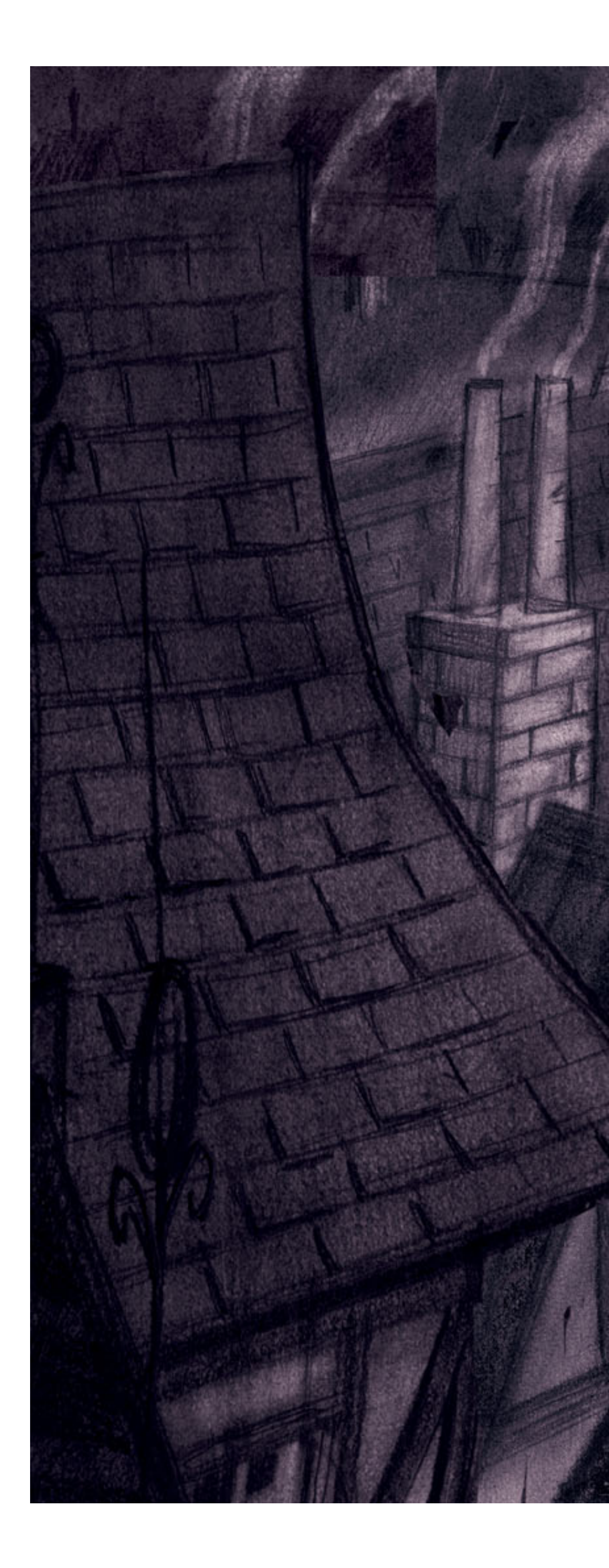


Продавец светильников *Продавец бубнов* *Продавец свечей* *Тележка Травницы* *Таверна* *Винные бочки* *Продавец хлеба*





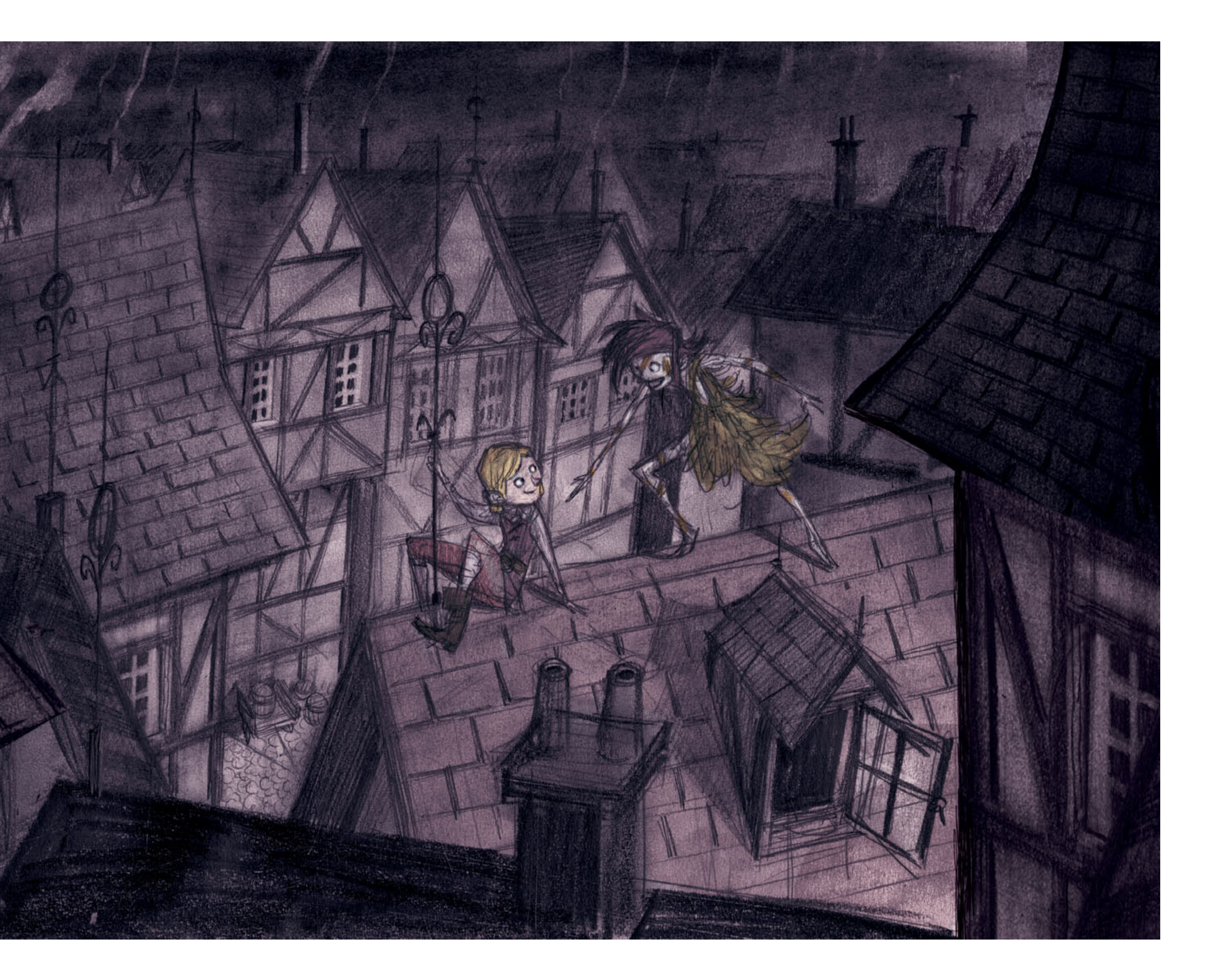


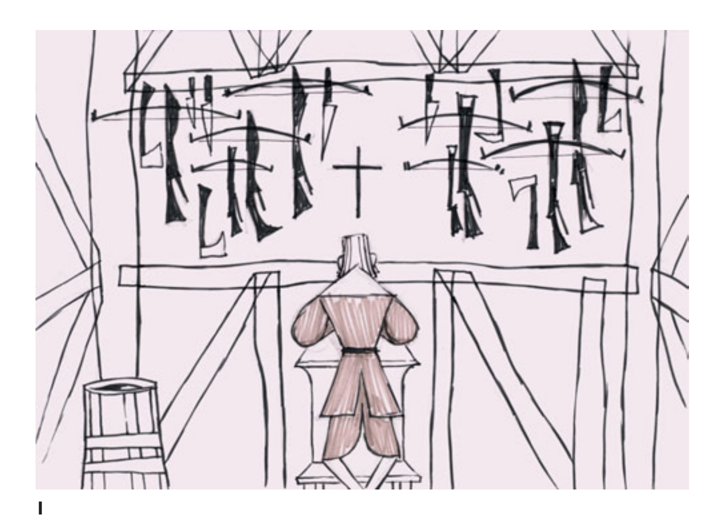


ВВЕРХУ *Грани домов нависают над жителями Килкенни. Художник: Фридрих Шепер*

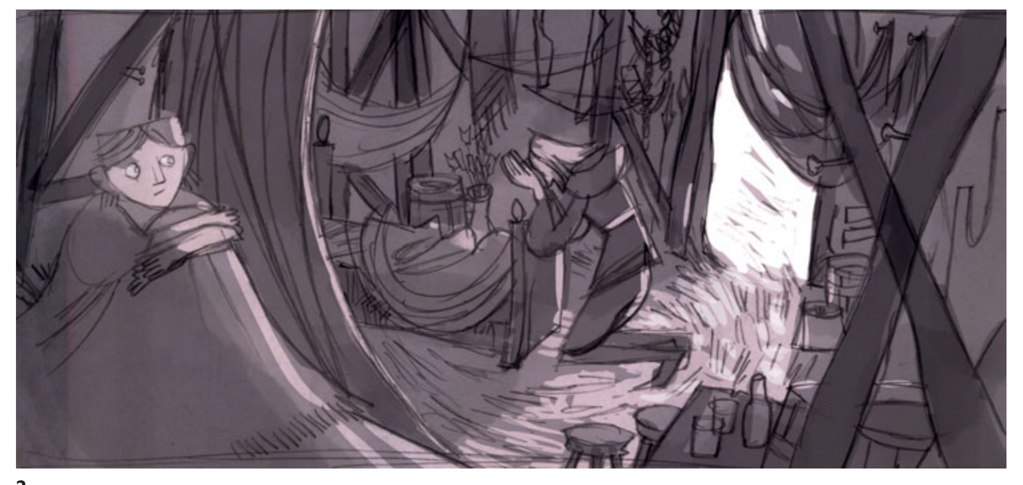
ВЫШЕ *Приглушенная сцена возвращения духа волка в тело Робин. Художник: Клара Аведильо*

СПРАВА *Тайная встреча Робин и Меб отсылает нас к Питеру Пэну. Художник: Сирил Педроса*





1



2

3

4

НАПРОТИВ *Дом XVII века. Никакого уюта и уединения*

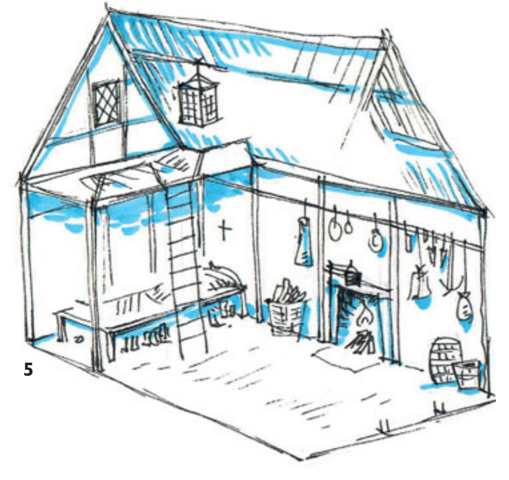
1 *Росс Стюарт представил, как дома, среди арбалетов и крестов, молится Билл*

2 *Робин подсматривает. Художник: Росс Стюарт*

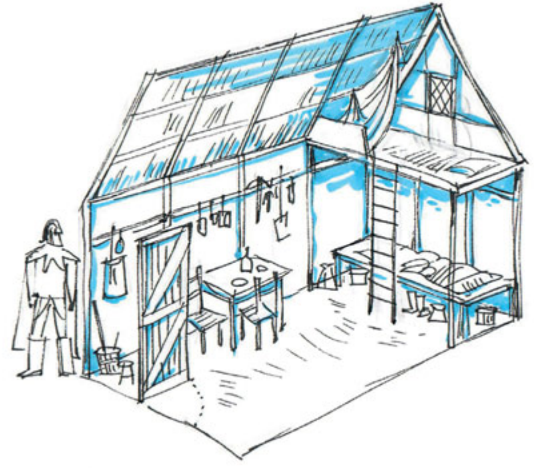
3 *Шаткая кровать Робин, с которой она посматривает вниз на отца. Художник: Росс Стюарт*

4 *Робин пытается сдержать разъяренного отца. Художник: Фридрих Шепер*

5 *Дом Билла и Робин. Художник: Росс Стюарт*



5



Стена сбоку

Дамба / ров

Место, где стоят солдаты

Подъемный мост

Стержень

Открывается наружу

1

2



3



4

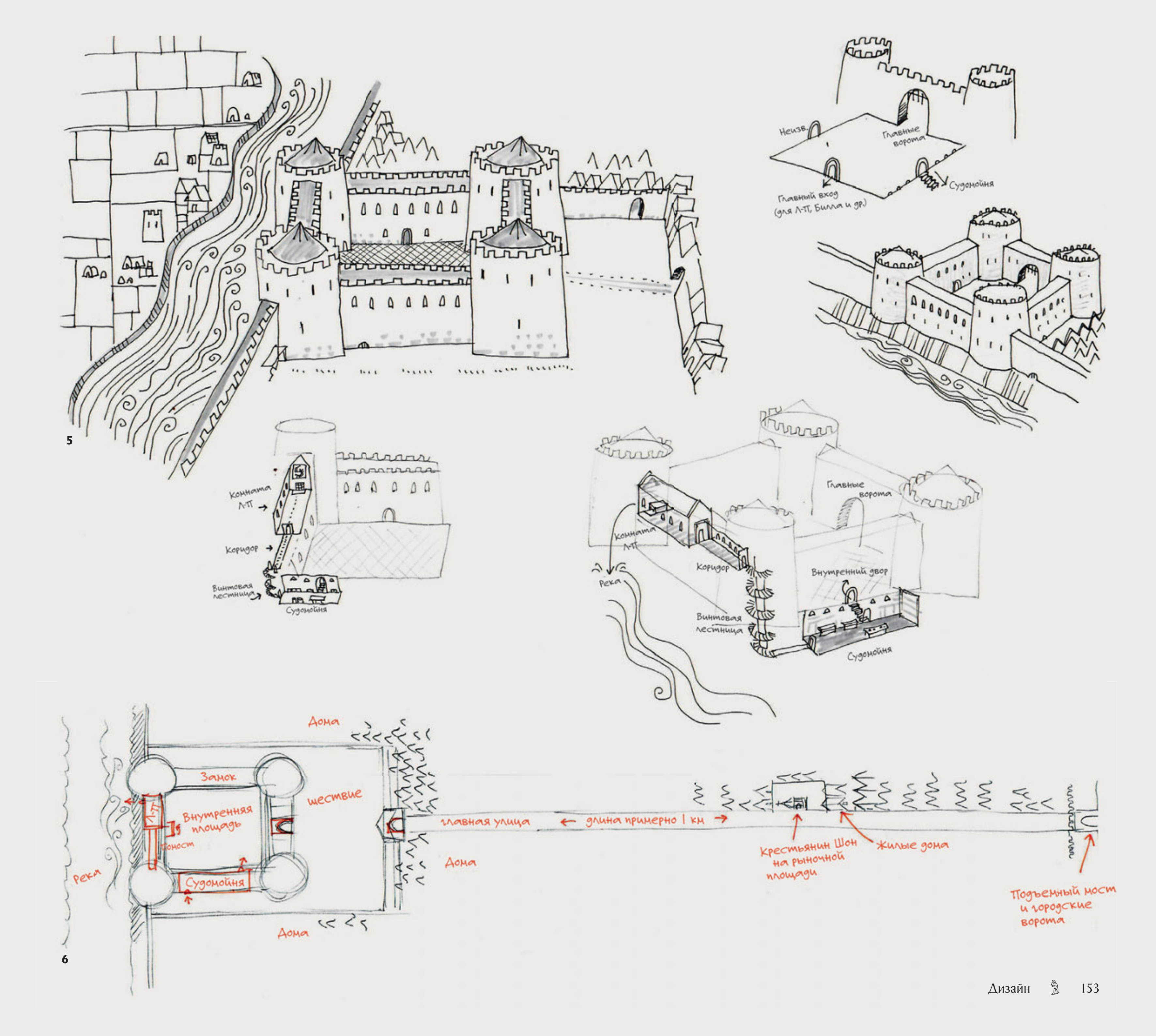
В XVII веке город Килкенни ограждала стена

1–2 *Детали городских укреплений. Рисунки вдохновленного замком Росса Стюарта*

3 *Замок, как он мог бы выглядеть в старину. Эскиз Фридриха Шепера*

4 *Фотография замка Килкенни*

5–6 *Простые и понятные зарисовки, как замок взаимодействует с городом. Художник: Росс Стюарт*

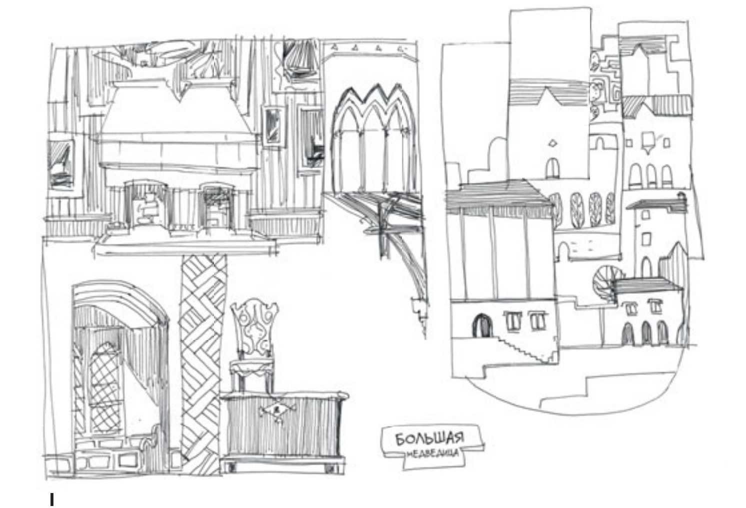

Неизв.
Главные ворота
Главный вход (для Л-П, Билла и др.)
Судомойня
Комната Л-П
Коридор
Винтовая лестница
Судомойня
Главные ворота
Комната Л-П
Река
Коридор
Внутренний двор
Винтовая лестница
Судомойня
Дома
Замок
Шествие
Внутренняя площадь
Л-П
Помост
Судомойня
Река
Дома
главная улица
← длина примерно 1 км →
Дома
Крестьянин Шон на рыночной площади
Жилые дома
Подъемный мост и городские ворота

5

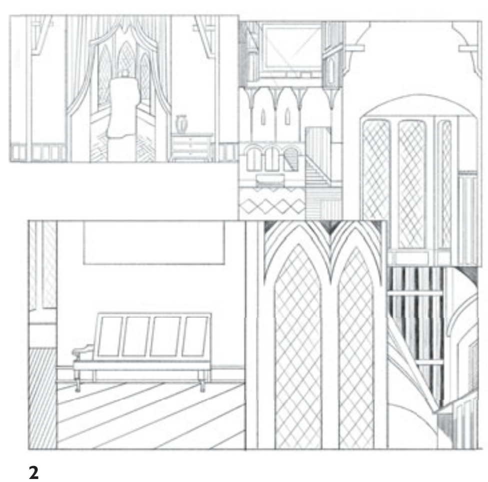
6



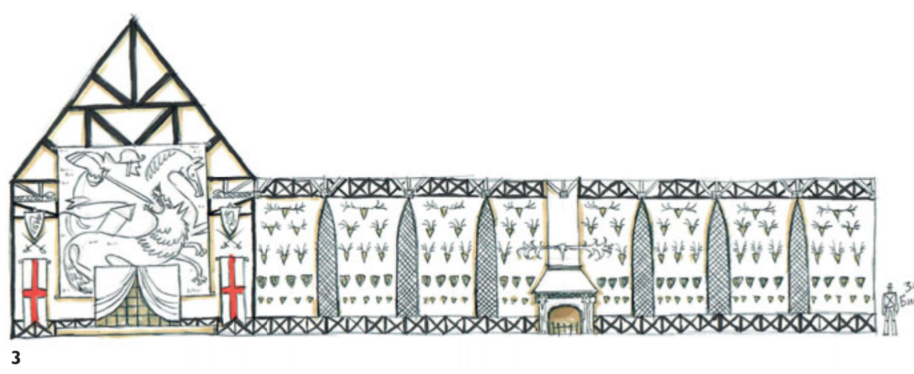


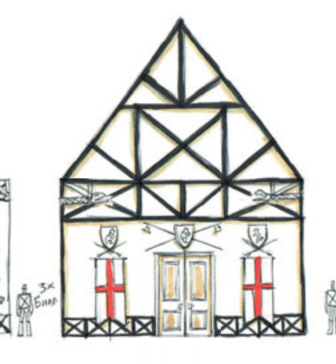


1

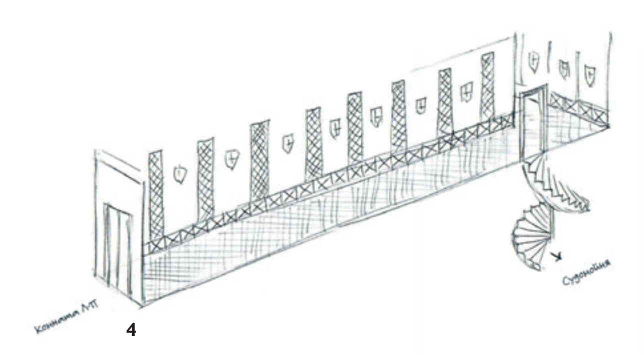


2

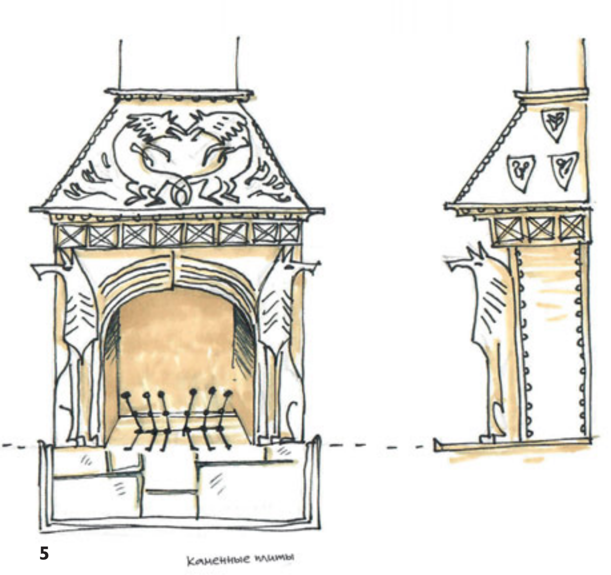




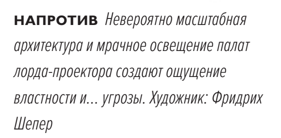
3



4



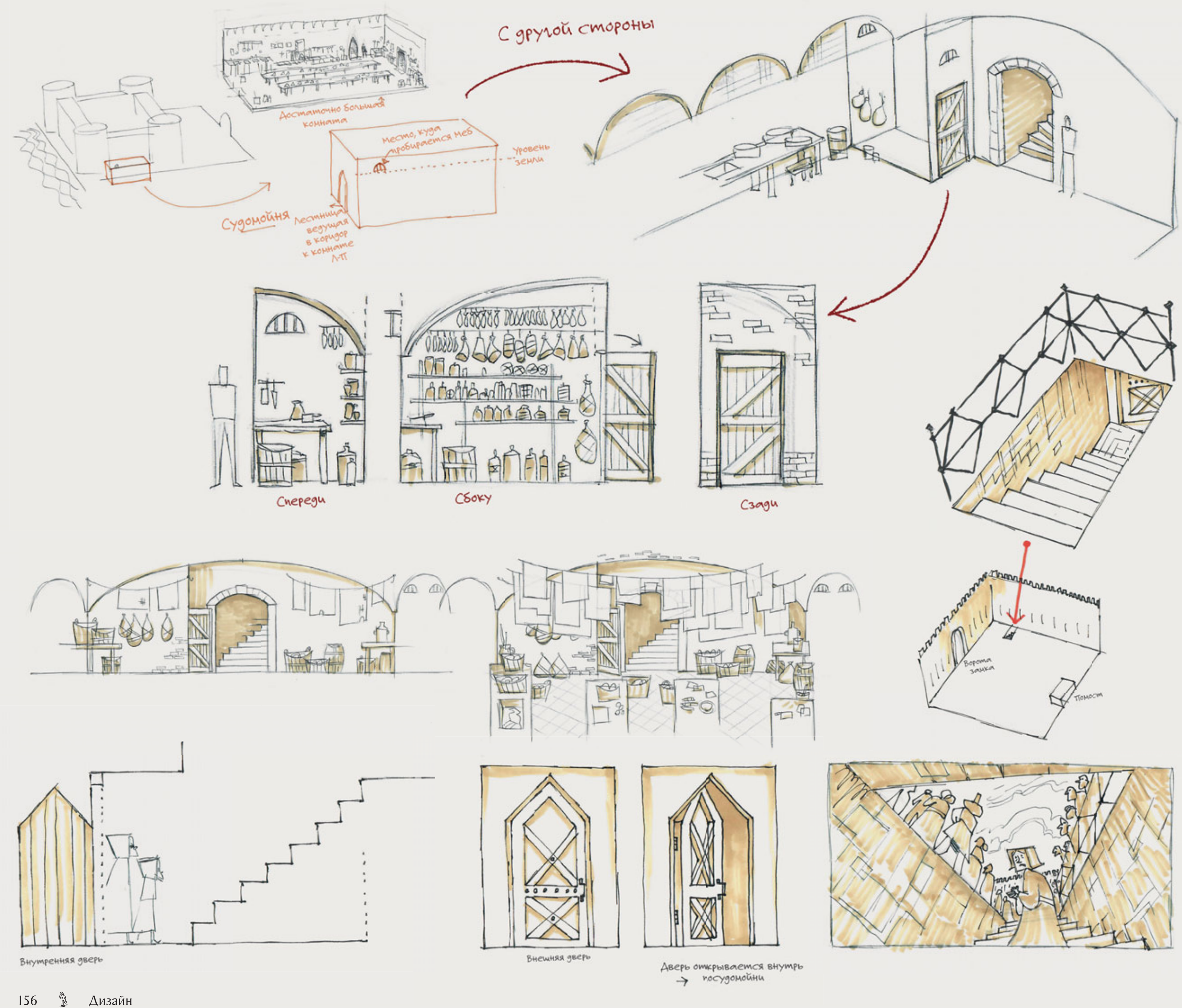
5



НАПРОТИВ *Невероятно масштабная архитектура и мрачное освещение палат лорда-проектора создают ощущение властности и… угрозы. Художник: Фридрих Шепер*

1–2 *Покои лорда-протектора в деталях. Художник: Фридрих Шепер*

3–5 *Статуи волков как дополнительные архитектурные элементы. Художник: Росс Стюарт*


Достаточно большая комната
С другой стороны
Место, куда пробирается Меб
Уровень земли
Судомойня
Лестница ведущая в коридор к комнате Л-П
Спереди
Сбоку
Сзади
Ворота замка
Помост
Внутренняя дверь
Внешняя дверь
Дверь открывается внутрь → посудомойни

1

НАПРОТИВ *Каждую мелочь в замке нужно было продумать и нарисовать. Художник: Росс Стюарт*

1 *Многолюдная судомойня, куда отправили работать Робин. Художник: Лили Бернард*

2–3 *Старинные кухни в Хэмптон-Корте. Фотографии: Альму Редондо*



2



3



ЛИНИЯ ГОРОДА ПРОТИВ ЛИНИИ ЛЕСА

«Легенда о волках» сосредоточена на конфликте между теми, кто жаждет подчинить природу, и теми, кто хочет жить с ней в гармонии. Первые мнят себя царями земли, между тем как вторые готовы делиться местом под солнцем. Для визуального выражения этого конфликта художники выбрали разные подходы к рисованию. В Килкенни линии домов прямые и резкие. В лесу линии растительности изящные, вьющиеся.

«У нас есть два разных мира, — говорит Андреу Кампос, супервайзер анимационных эффектов. — Мир города, где все квадратное и прямое, с очень резкими линиями. В лесу все дикое и округлое. Даже горожане нарисованы в четкой геометрии, в то время как персонажи в лесу округлые, мягкие и теплые».

В начале 1960-х годов диснеевский художник Аб Айверкс усовершенствовал фотокопировальную машину, чтобы перенести рисунки аниматоров с помощью линий черного порошка на листы прозрачного ацетата (целлулоида). Порошок никогда не прилипал идеально. Линии получались рыхлыми. Это заметно в «101 далматинце». Художники Cartoon Saloon использовали этот метод для создания слегка несовершенной, напоминающей ксилографию «линии города».

«Чтобы передать дух пуританского общества, мы прибегли к ксилографической гравюре, поскольку она выглядит холодной и чопорной. Этот мир нам видится в квадратах и коробках. Все здесь определяет приказ, по сравнению с лесом, где все естественно, — объясняет Мур. — Фишка была в том, чтобы показать все дикое насколько возможно выразительно. Мы наносили легкие мазки кистями и быстрые штрихи карандашами, выделяя волков с помощью фактуры и рендеринга (выполненное по модели изображение с применением компьютерной графики. — *Перев.*). Это смотрелось как эскизы».

Супервайзер по прорисовке Джон Уолш добавляет: «Линия леса копирует небрежную манеру рисования. Эти симпатичные, полные энергии линии — именно то, что искали Томм с Россом».

Супервайзер по сборке сцен Лео Вайс комментирует: «У города сильная особенность — он квадратный, в стиле гравюры. Лес — естественный, даже беспорядочный. У него свои правила — никаких прямых линий, но много извивающихся. В центре — пашня, которая тянется от города к лесу. Картина меняется от более структурированной к более открытой в зависимости от того, с какого края смотреть».

Работа над фильмом потребовала от художников двух кардинально разных визуальных решений. «Для меня легче было рисовать линии города — во время прорисовки я просто двигалась от фона, — говорит художник по прорисовке Бет Витхоллз. — Я привыкла все держать под контролем. Рисую прямую линию, и рука не дрожит. Многим людям стоит усилий нарисовать прямую линию от руки. Линию леса рисовать проще, но ушло много времени на творческий поиск: я много стирала и размышляла».

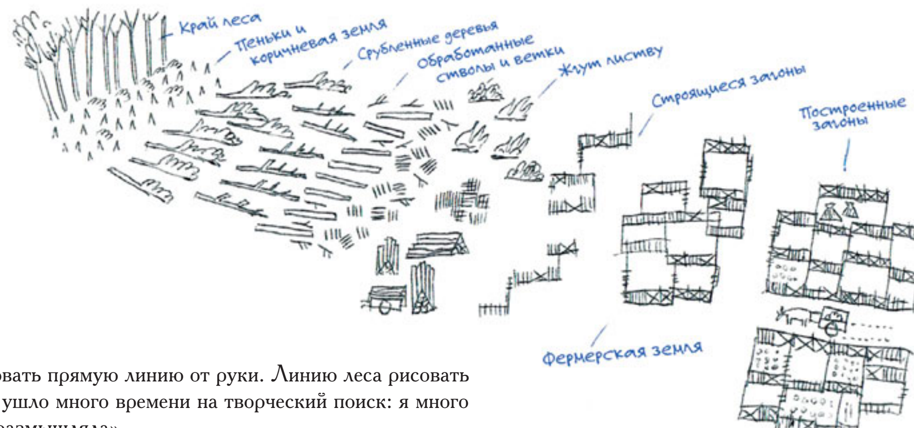
Разница в изображении линий сказалась на героях. Робин, Билл, лорд-протектор и горожане нарисованы в стиле ксилографической гравюры, тогда как Молл, Меб и волки нарисованы в свободном «лесном» стиле. «Все художники работают с персонажами в обоих стилях, — говорит супервайзер отдела чистовой анимации Татьяна Маццеи. — Кому-то удобнее линия города, и они получают в работу больше таких кадров. Но у каждого в работе есть и тот, и другой стили».

«У нас есть требования, которые диктуют, где прерывается линия, где она становится толще, где — тоньше. В какой-то момент это программируется в голове, — продолжает она. — Но если перейти к линии леса после трехнедельной работы над линией города, может потребоваться пара часов, чтобы перенастроиться».

Несмотря на трудности, художники определенно гордятся тем, как даже отдельные линии влияют на сюжет.

Эдуардо Дамассено, супервайзер по прорисовке фона, говорит: «Приятно видеть, как все выстраивает геометрию города и естественность леса. В городе мы придерживались строгих линий и с помощью чернил делали их ярче. Но идеальной чистоты добиться не получалось, и мы прибегли к эффекту ксилографии. Для леса мы брали толстые грифели и даже уголь, чтобы разнообразить линии, насколько это возможно, придать им диковатость.

У Томма и Росса с самого начала было свое видение фильма, и они придерживались его, — добавляет он. — с линиями пришлось повозиться, но такого уж визуального эффекта они хотели. Они нашли людей, способных это сделать, не нарушая анимационного процесса».

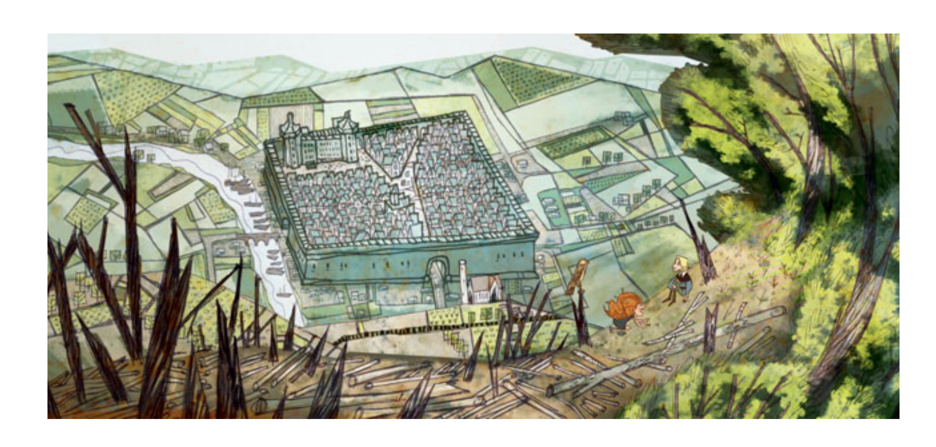


«На нас повлияло “Сказание о принцессе Кагуя” режиссера Исао Такахаты, в котором сюжет раскрывался на языке карандашных линий».

РОСС СТЮАРТ, СОРЕЖИССЕР

СВЕРХУ *Карта Росса Стюарта не оставляет сомнений, что события будут развиваться в гармоничном пространстве*

НАПРОТИВ *Пашня, которая обозначает переход из угловатого мира города к вьющейся черте леса, была непростой задачей для художников. Художник: Росс Стюарт*



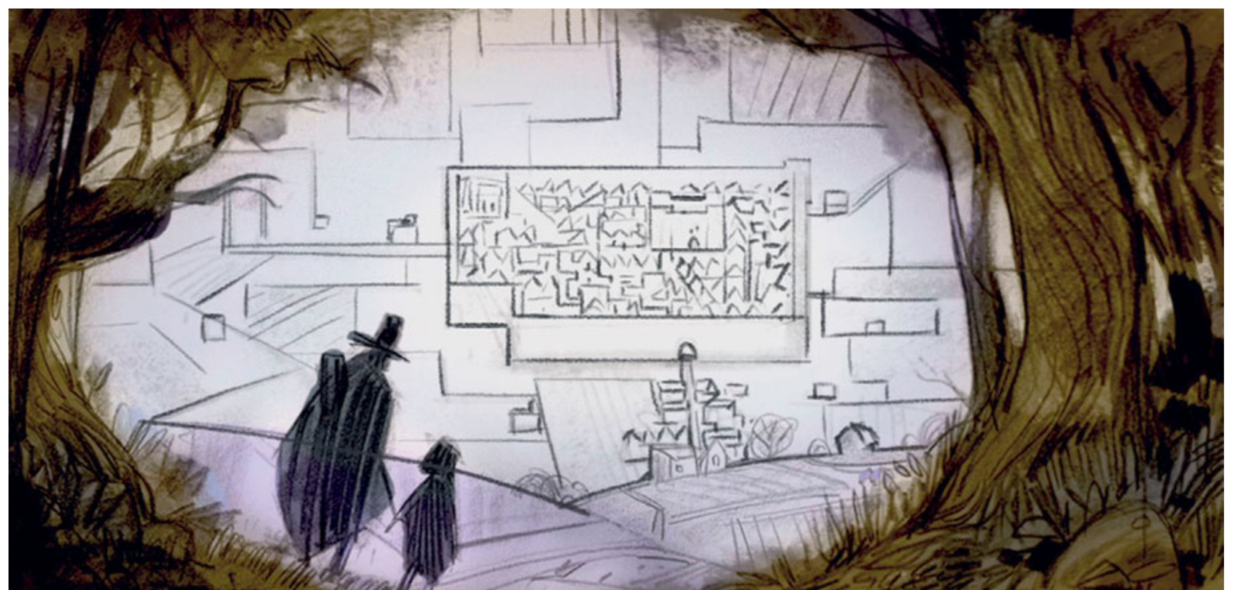


1





2

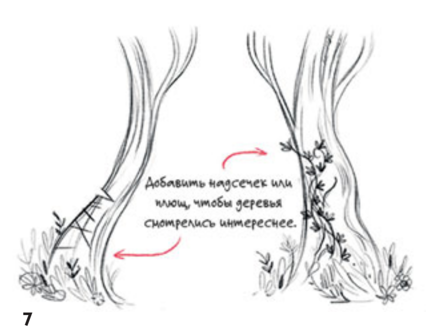


3

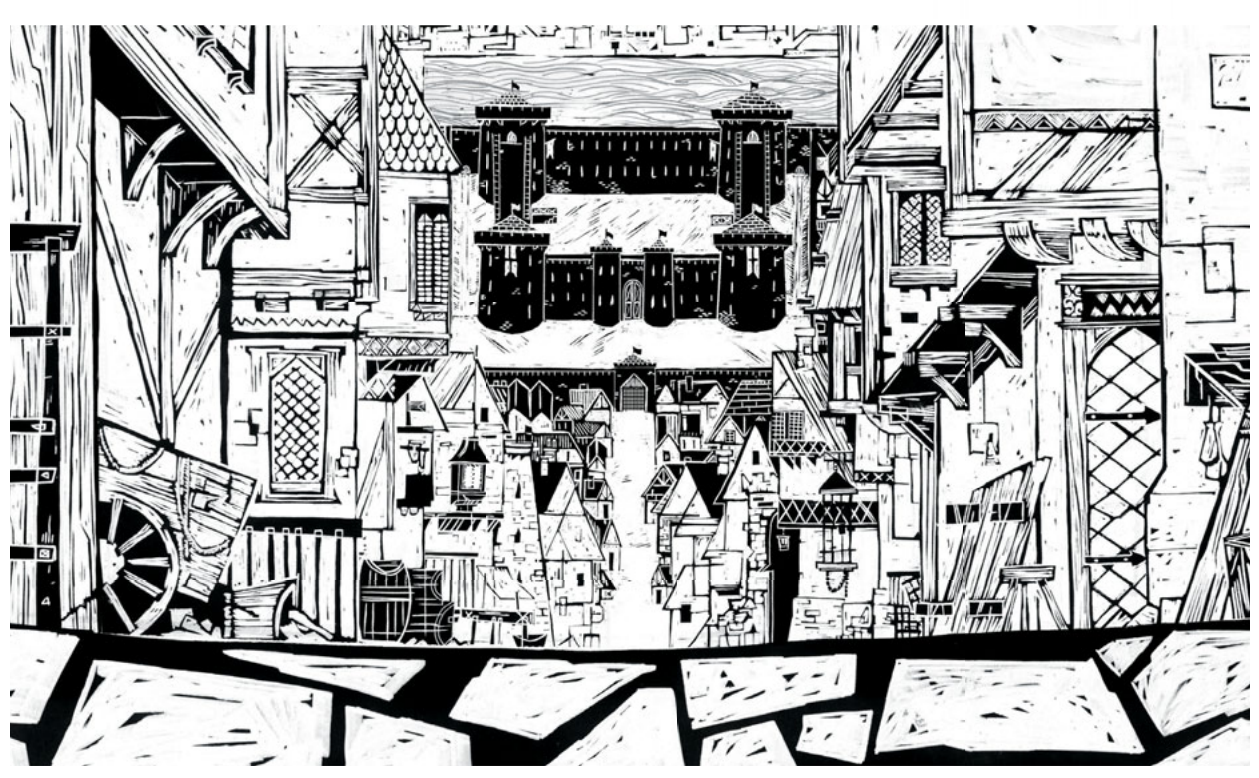
4

5

6



7



8

1 *Робин и Меб расстаются в точке, где заканчивается один мир и начинается другой. Художник: Росс Стюарт*

2 *Два эскиза Фридриха Шепера подчеркивают извилистые узоры леса*

3 *Билл и Робин возвращаются в такой знакомый мир прямых линий. Художник: Фридрих Шепер*

4 *В эскизе леса Марии Парейи есть изящество стиля ар-нуво*

5 *Художник: Людовик Гавилье*

6–7 *Художник: Мария Парейя*

8 *Художник: Клара Аведильо*



Ирландский лес

Люди поселились в Ирландии примерно девять тысяч лет назад. Это был поросший лесом остров. Возвышенности покрывали дубы и вязы. На почве беднее росли сосны и березы. Землю выстилали папоротник, мох, остролист, плющ, орляк (травянистый многолетний папоротник. — *Перев.*), грибы и жимолость. В лесах обитали знакомые нам медведи, дикие боровы и волки.

В XVI веке в Ирландии еще росли густые леса. Но в 1650 году пришел Кромвель, и с кампании по уничтожению возможных убежищ ирландских бунтовщиков началась эпоха глобальной вырубки лесов. Развивался английский флот. Для судостроения требовалась древесина. Гигантских лесных ресурсов потребовало восстановление Лондона после Великого пожара 1666 года, как и развитие заводов по производству бочарных досок на экспорт во Францию и Испанию. Деревья также сжигали ради угля, чтобы топить доменные печи и плавить металл. Рост английских плантаций привел к усилению потребности в пастбищах и сельскохозяйственных угодьях.

«Так наводили порядок на “земле волков”, как называли Ирландию в английском парламенте того времени, — рассказывает Стюарт. — Наша земля для них была неприрученной. Здесь вспыхивали восстания и жили бунтари. В нашей истории — это время уничтожения окружающей среды. Огромное количество местных дубрав было вырублено».

В «Легенде о волках» ирландский лес — не только дом Меб и ее стаи, но также олицетворение борьбы ирландского народа с лордом-протектором, символ сопротивления и беспорядка, которые он намерен подавить.

Лес в мультфильме сразу распознается как ирландский. Объясняет Мур: «Многие наши художники не из Ирландии и даже не из Великобритании. Их лес — средиземноморский, очень влажный, с пестрой растительностью. Естественно, что люди рисуют, опираясь на воспоминания. Но важно, чтобы зритель увидел влажный ирландский лес, какой он зеленый даже осенью, после листопадов».

Художник по концепту и развитию Алиса Дьедонне соглашается: «Я приехала из Франции. Меня тянуло нарисовать лес, который я видела на родине. Но Росс мне сказал: “Нет, нет, нет! Это французский лес. У нас нет таких оттенков”, — и отправил меня искать ирландскую палитру».

Чтобы помочь художникам понять характерные черты ирландского ландшафта, создатели фильма организовали выезды на природу. Людям нужна была возможность что-то набросать или сфотографировать и потом сверяться с этим.

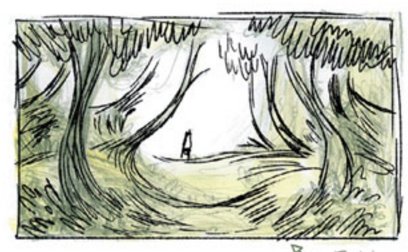
«Полевая работа была бесценна — как и фотографии оттуда, — продолжает Мур. — Мы поехали в местечко Килфейн, к небольшому водопаду и красивой долине. Предполагалось, что мы проведем там час-два. Но люди оставались на девять часов, пока не садилось солнце».

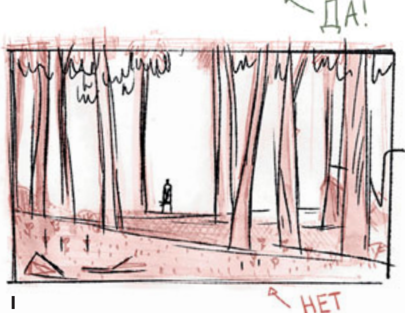
«Как аниматоры мы по восемь часов в день проводим за компьютером, а картинки ищем в интернете, — добавляет Дьедонне. — Но, выходя на улицу, замечаешь свет, падающий на мох, и то, какие ощущения дарят фактуры предметов. Только в самом лесу ты узнаешь, как он выглядит в разное время дня и при разном свете».

Супервайзер по прорисовке фонов Эдуардо Дамассено, который приехал из Бразилии, соглашается: «Во мне боролся знакомый тропический лес с ирландским. Начинаешь учить названия растений. Когда ты за работой, нужно знать, что рисуешь. Если это дуб, то листья на нем должны быть похожими на дубовые. На рисунке все становится ярче и изящнее, потому что приобретает для тебя дополнительный смысл.

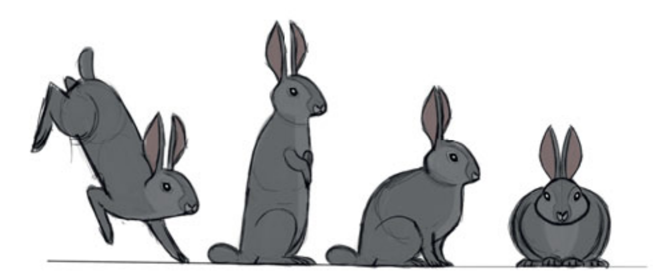
Мы отправлялись в красивые леса, и я в одном из путешествий заблудился. Я думал, что останусь там навсегда, — с печальной улыбкой продолжает он. — Пришло же в голову сойти с тропинки и пройтись по лесу. Не лучшая оказалась идея, но прогулка была славной».

«Ирландию называют Изумрудным островом за то, что здесь все зеленое и все время идет дождь, — подводит итог супервайзер по цветным фонам Стефано Скаполан. — Здесь холодно и сыро. Какой климат, такой и подлесок. Вот покрытые мхом деревья. Вот насыщенный изумрудный и густой бирюзовый оттенки с ярко-красными вкраплениями только что упавших листьев. Ведь в мультфильме дело было осенью. Передать осень трудно везде, но в Ирландии — труднее, чем где бы то ни было!»





1



2

1 *Этот простой скетч показывает, насколько изогнутым должен быть лес и каких статичных, прямолинейных видов художникам следует избегать*

2 *Рисунки Марии Парейи четкие и стилизованные, но при этом сохраняют мягкость кроличьих изгибов*

НАПРОТИВ *Мария Парейя интерпретирует вид леса*

3 *Фотограф показывает ярко-зеленый и ржаво-коричневый ирландский лес*

8 *Робин тайно следит за охотой отца. Художник: Мария Парейя*



3



4



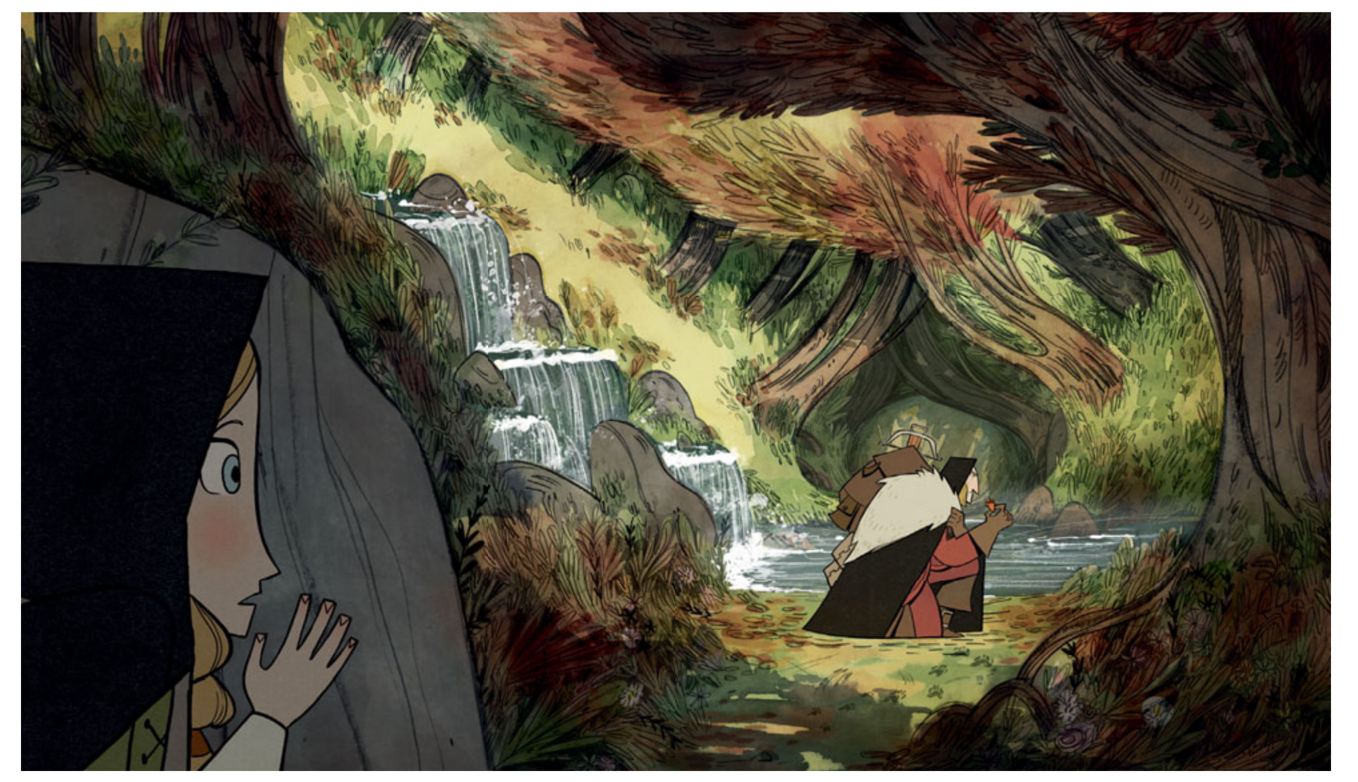
5



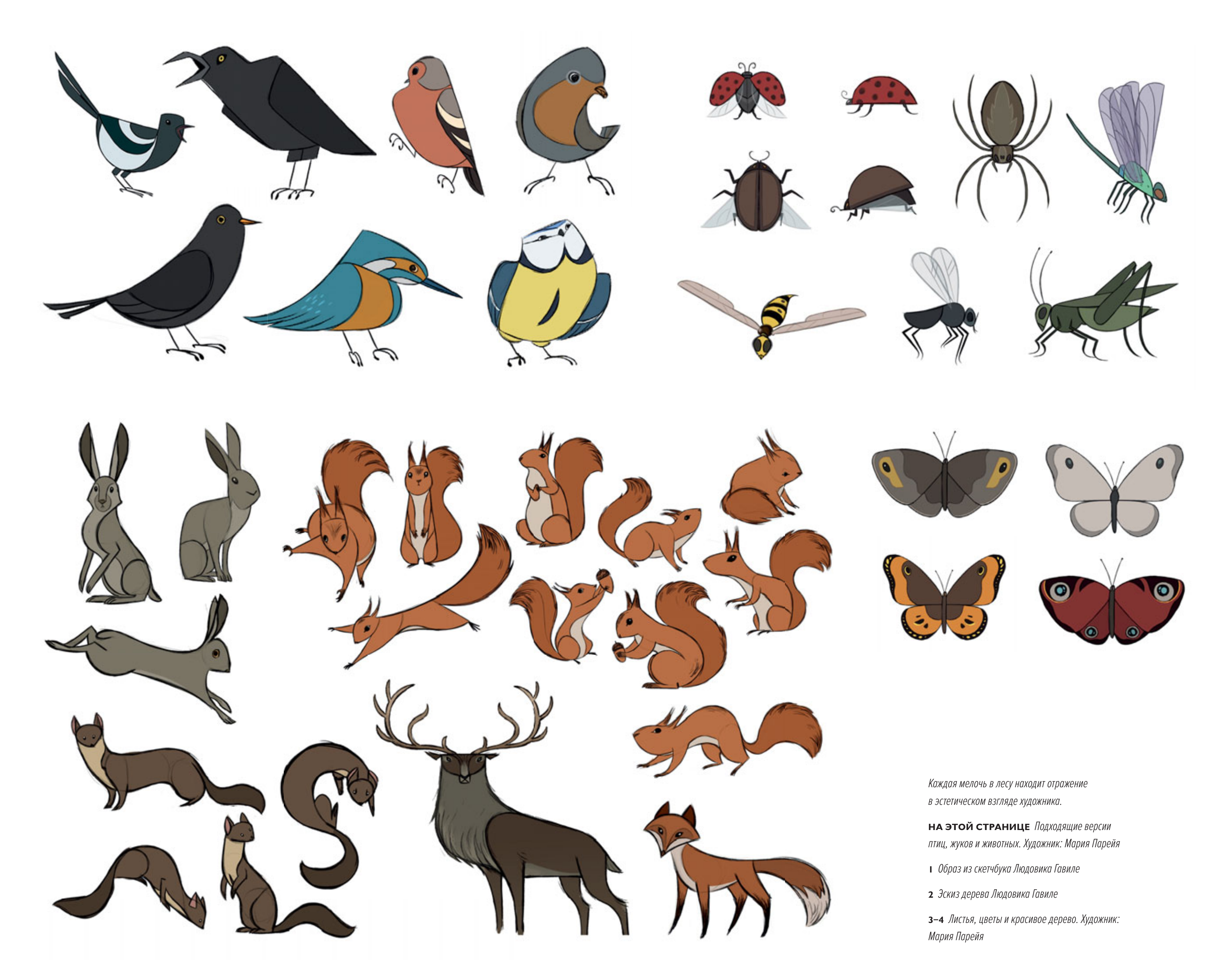
6



7



8



Каждая мелочь в лесу находит отражение в эстетическом взгляде художника.

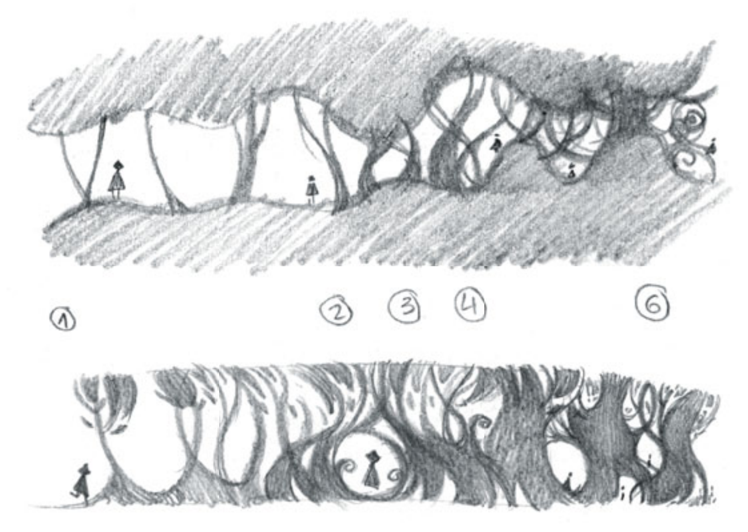
НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ *Подходящие версии птиц, жуков и животных. Художник: Мария Парейя*

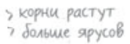
1 *Образ из скетчбука Людовика Гавиле*

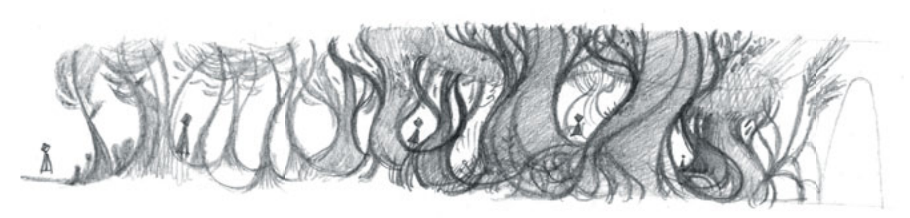
2 *Эскиз дерева Людовика Гавиле*

3–4 *Листья, цветы и красивое дерево. Художник: Мария Парейя*


1
2
3
4







> деревья более индивидуальные
> меньше изменений в густоте
> больше сучков и обломков
> верхушки деревьев и кустов интересных форм

> более запутанные
> больше корней + ветки (и связей между ними)
> больше светлого пространства
> больше глубины (меняющейся на глазах)
> больше обломанных верхушек деревьев и кустов

> очень запутанные корни и ветви (сливающиеся друг с другом)
> гигантский масштаб
> даже еще глубже
> толще стволы

1



3



6 Внутри ущелья — буйство растений! Крупный передний план композиции. Больше цветов и зарослей! Неровные формы! Огромные камни с высеченными рисунками.

2



4

1–2 *Карандашные наброски Альму Редондо следуют за Робин через разные участки леса*

3 *Меб скачет верхом через ущелье. Художник: Мария Парейя. Комментарии Альму Редондо*

4 *Дубы, папоротники, грибы — чего только не растет в ирландских лесах! Художник: Мария Парейя*

5 *Из зелени выступает камень с магическими орнаментами. Художник: Мария Парейя*

6 *Рисунки Марии Парейи показывают, как камни становятся более крупными и менее угловатыми по мере движения из города в лес*

7 *Робин входит в Ущелье. Художник: Алиса Дьедонне*

8 *Ранний эскиз Ущелья. Художник: Мария Парейя*

5

ЭВОЛЮЦИЯ КАМНЕЙ ОТ ГОРОДА К ГЛУБОКОМУ ЛЕСУ

(МАЛЕНЬКИЕ И УГЛОВАТЫЕ)

(ЧТО-ТО СРЕДНЕЕ)

(БОЛЬШОЙ И ОКРУГЛЫЙ)

6



7



8



1
2
3
4

1–2 *Изящные наброски Алисы Дьедонне напоминают искусство коренных американцев*

3 *Одна из волчьих ловушек в конце ведущей в Ущелье тропинки. Художник: Альму Редондо*

4 *Четыре разработки трех стеблей и веток. Художник: Альму Редондо*

НАПРОТИВ *Это изображение Ущелья наводит на мысль о естественном и сверхъестественном. Художник: Росс Стюарт*



1



2



3

Ущелье — сердце волчьего царства.

1–3 *Изящные зарисовки словно ведут зрителя в волшебное царство. Художник: Алиса Дьедонне*

4 *Камилла Чао, чтобы усилить ощущение мира, рисует водопады и пруды*

5 *Готовый фон Ущелья, выполненный Людовиком Гавиле*

4

5











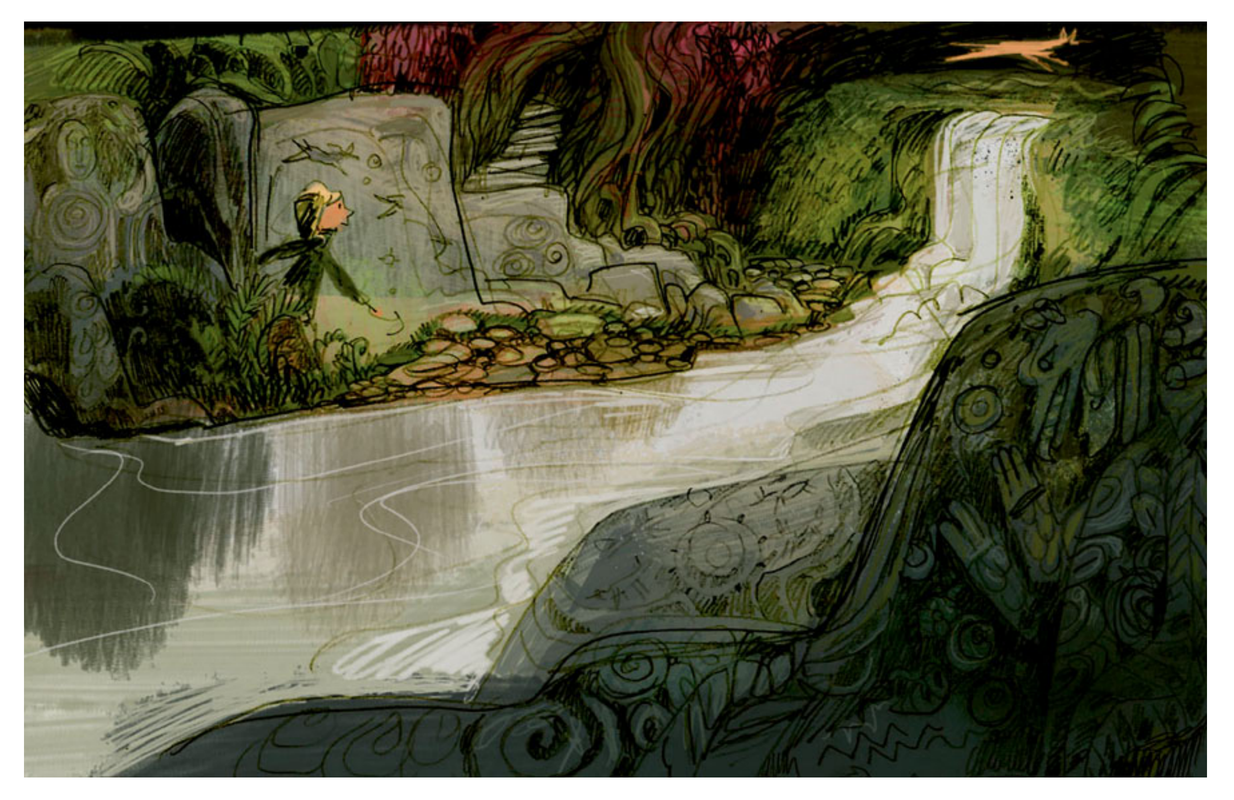


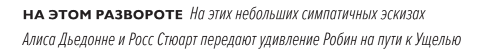




«Пришлось попросить художников из более теплых стран, чтобы представили, что их носки вымокли после прогулки по траве».

РОСС СТЮАРТ, СОРЕЖИССЕР

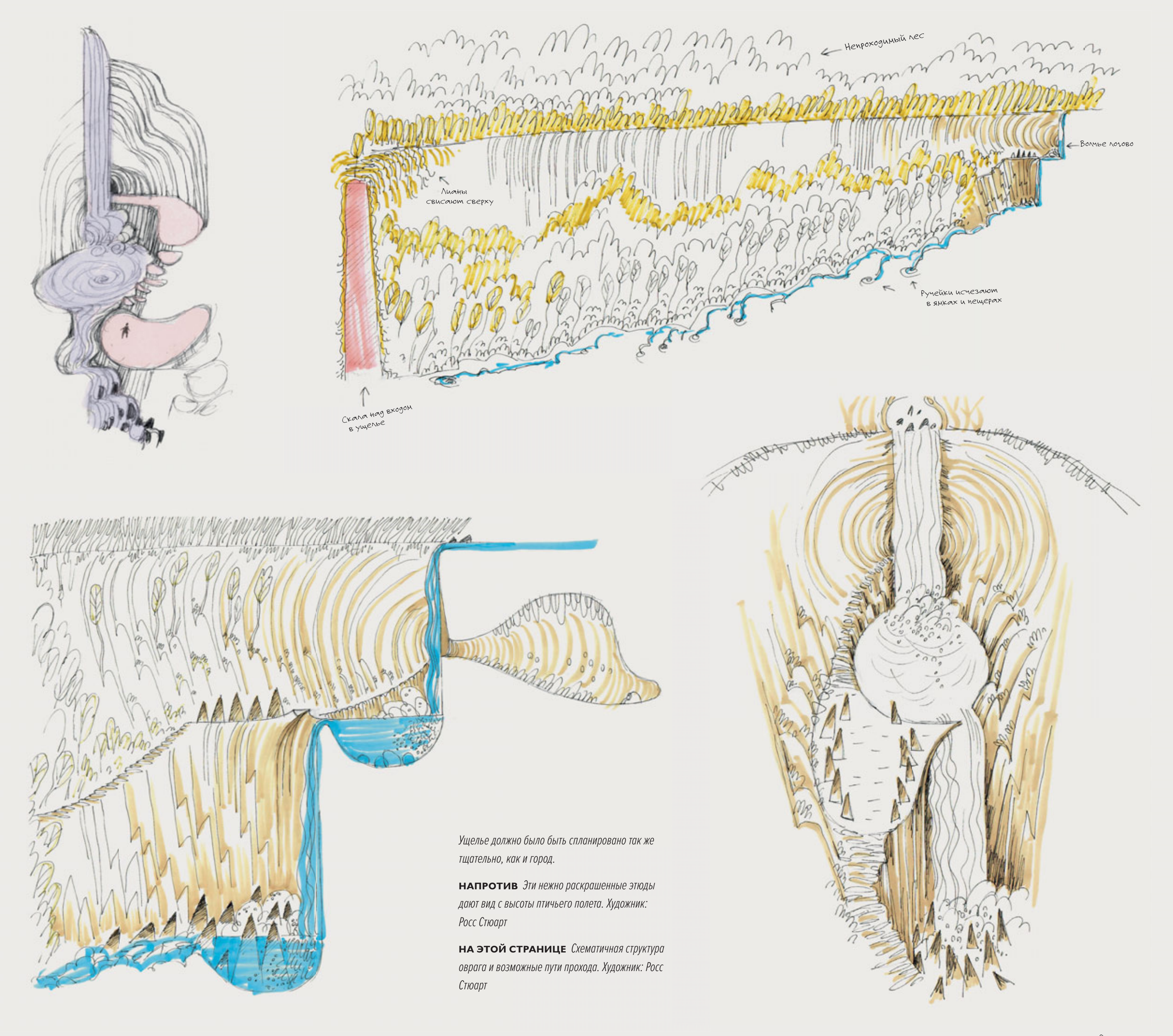




НА ЭТОМ РАЗВОРОТЕ *На этих небольших симпатичных эскизах Алиса Дьедонне и Росс Стюарт передают удивление Робин на пути к Ущелью*







Ущелье должно было быть спланировано так же тщательно, как и город.

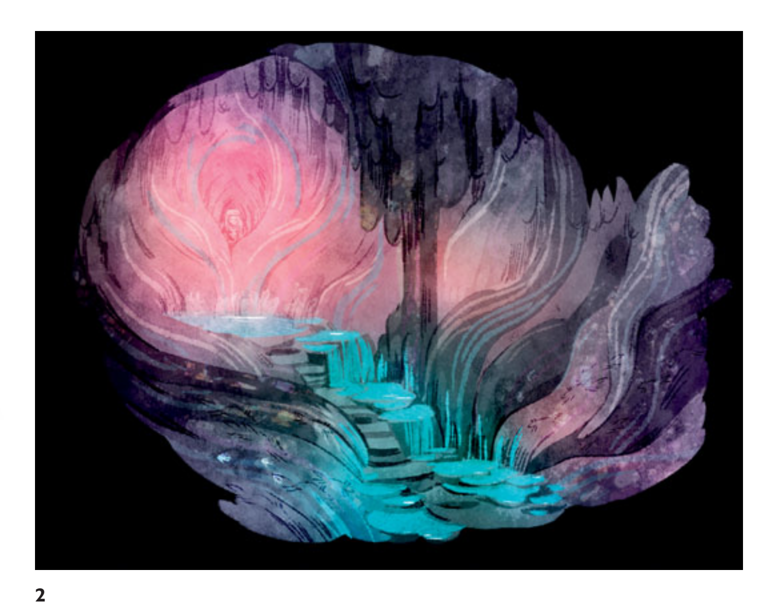
НАПРОТИВ *Эти нежно раскрашенные этюды дают вид с высоты птичьего полета. Художник: Росс Стюарт*

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ *Схематичная структура оврага и возможные пути прохода. Художник: Росс Стюарт*

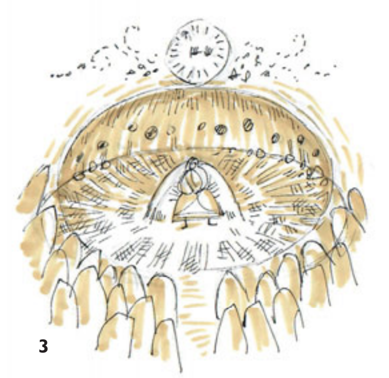




1



2



3

НАПРОТИВ *Меб в логове внутри Ущелья. Наскальные рисунки напоминают искусство аборигенов. Художник: Сирил Педроса*

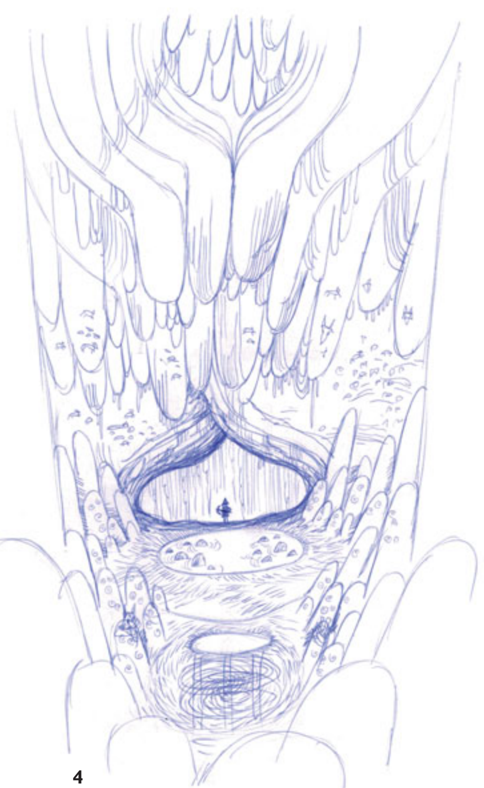
1 *Эти эскизы камней похожи на американские петроглифы. Художник: Саломе Хамманн*

2 *Нежные пастельные тона подчеркивают магическую силу пещеры. Художник: Лили Бернард*

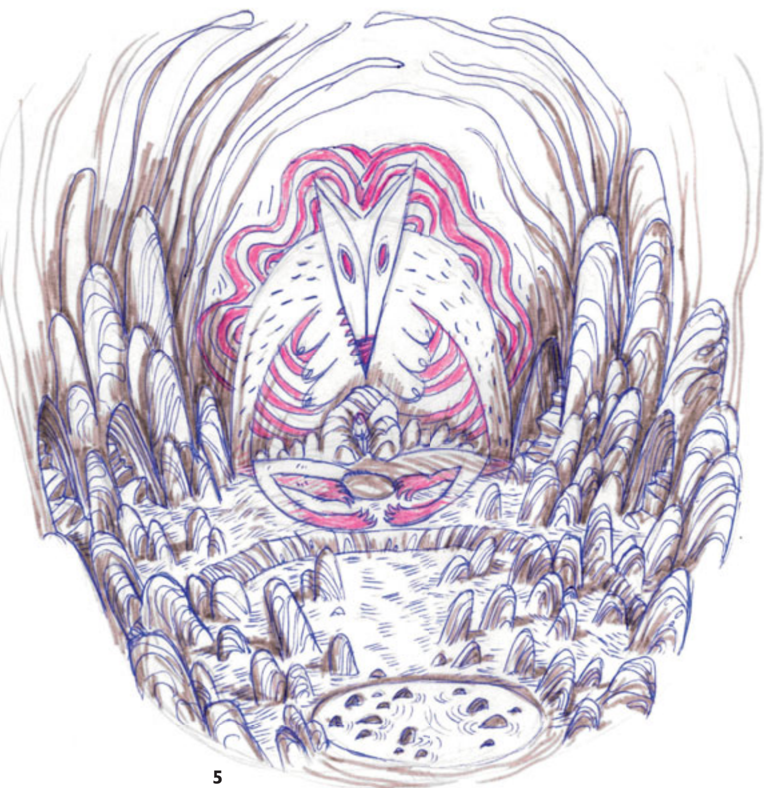
3 *Эскиз намекает, что есть и камни, похожие на менгиры (ряд диких или грубо обработанных вертикальных камней. — Перев.). Художник: Росс Стюарт*

4 *Росс Стюарт задает камням органичный облик*

5 *В этом рисунке над всем возвышается изображение стилизованного волка. Художник: Росс Стюарт*



4



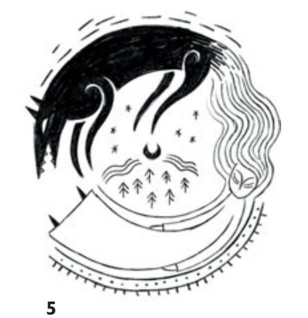
5

1

2

3

4









5

Как выглядело бы искусство людей-волков?

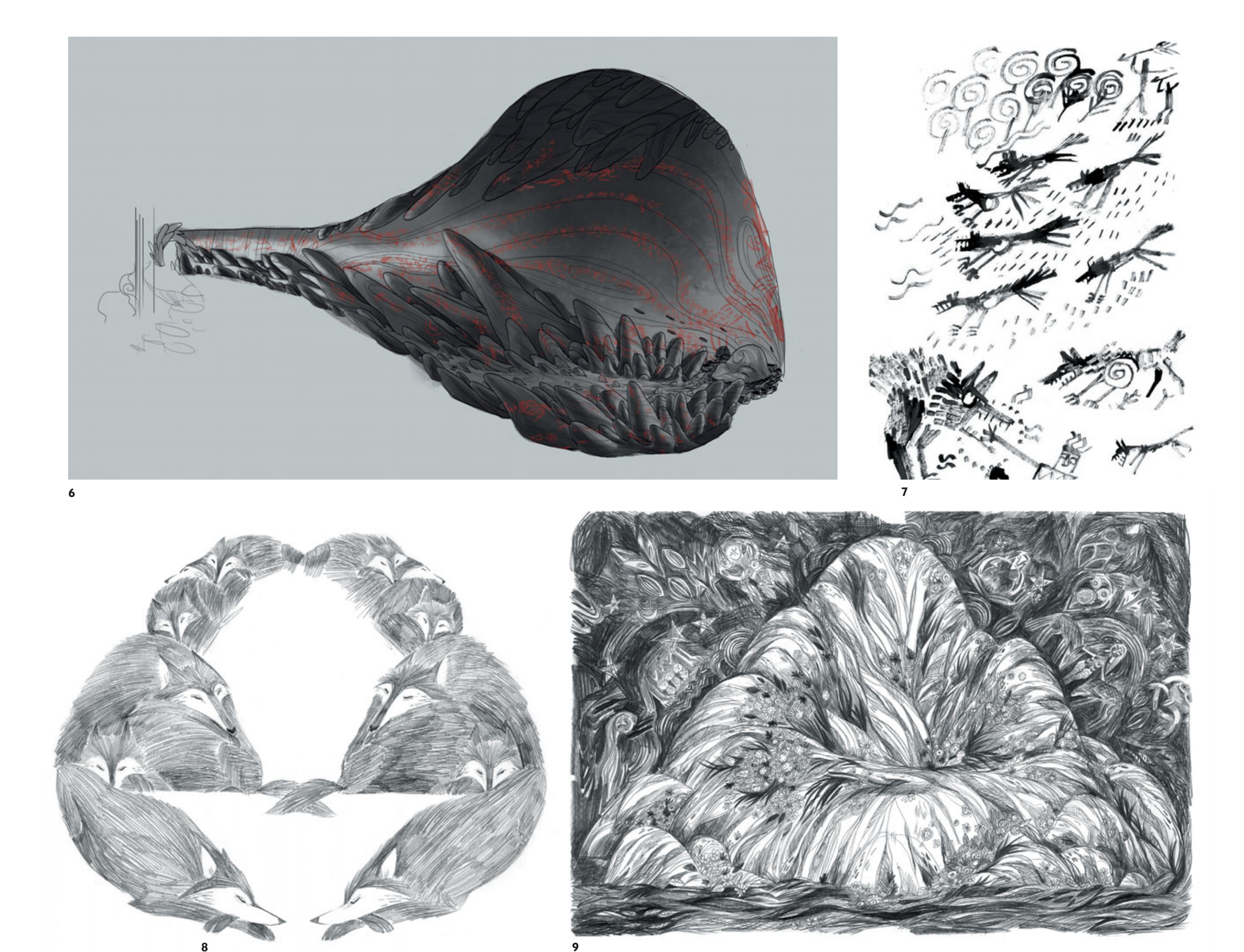
1–4 *Саломе Хамманн экспериментирует с изображениями, отражающими влияние кельтского, коренного американского и средневекового европейского искусства*

5 *Мария Парейя разрабатывает формы, похожие на символ инь-ян*

6 *На рисунке Камиллы Чао план волчьего логова, перед входом сближаются скалы*

7 *Пещерное искусство показывает встречу волков с людьми-охотниками. Художник: Алиса Дьедонне*

8–9 *Контуры трона Молл повторяют формы спящих волков. Художник: Лили Бернард*



6

7

8

9



1



3



2



4

1 *Растерянные Меб и Робин окружают Молл, которая спит под охраной волчьей стаи. Художник: Камилла Чао*

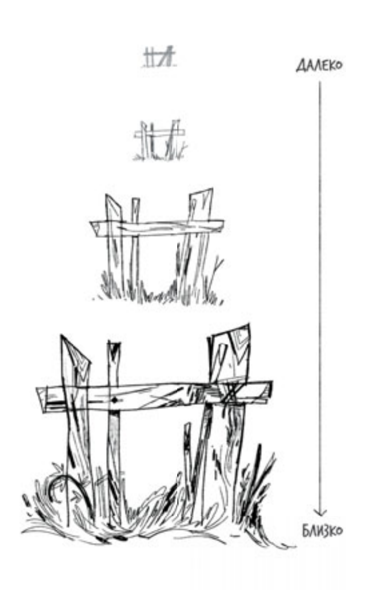
2 *Глубины волчьей пещеры. Сцену проиллюстрировала Мария Парейя*

3, 4 И НАПРОТИВ *Несмотря на сходство, три работы Лили Бернард, изображающие Молл и Меб на троне, имеют тонкие различия в тоне и настроении*





VI. Сцены и фон



НАПРОТИВ *Хотя ночь выглядит мирной, ясно виден конфликт между геометрией города и округлостью леса. Контур: Лаура Донг. Цвет: Людовик Гавиле*

СВЕРХУ *Эскиз стилизованных заборов, отступающих в перспективу. Художник: Лео Вайс*

Работа художника по сценам предполагает сочетание дизайна декораций и кинематографии. Художники по сценам собирают идеи художников по концепту, девелопменту, визуальному решению и раскадровке в комбинацию, которую остальные члены съемочной группы могут использовать для реализации режиссерского видения фильма.

Перед тем как сцена отправляется в производство, художники по сценам готовят рабочие наброски, в которых описываются движения камеры, уровни анимации и эффектов, действия персонажа, источник(и) света и так далее. Разработки сцены не появляются в готовом фильме; они служат руководством для художников в процессе работы. Если художник не следует сцене, персонаж, выходя из помещения, может оказаться слишком далеко от двери или сцена может терять связь с предыдущими и последующими.

Проработанная стилизация «Легенды о волках» предполагает не только специфические задачи, но и дополнительные возможности. Супервайзер по сборке сцен Лео Вайс объясняет: «Есть определенные вещи, которые можно и нельзя делать в этом стиле, но не составит труда осуществить в реалистичной трехмерной среде. Очень непросто добиться сложных движений камеры с большой глубиной. Все это заставляет нас искать творческие решения. Такие вопросы должны решаться на этапе макетирования, на ранних стадиях сборки сцены».

Художники по сценам работают с черно-белым изображением. Если композиция сцены читается четко, то, скорее всего, она останется четкой и при заливке цвета. Вайс говорит: «Создавая сцены в черно-белом варианте, можно проверить контрастность и понять, хорошо ли читается силуэт. Темное против светлого или грязное и однотонное? Обесцвечивание помогает проанализировать, интересен контраст или его можно улучшить».

Естественный мир плавных линий леса требует решения нетривиальных задач. «Что касается волков, необходимо оставлять область, где будут находиться персонажи, относительно пустой, потому что крошечные листья в лесу могут очень быстро замусорить пространство, — продолжает Вайс. — Если вы хотите, чтобы персонаж хорошо читался, поместите его в тихое место. Игра с зонами контраста лучше показывает персонажей и действия».

Город Килкенни за окнами студии был постоянным источником вдохновения и подсказок, но художники не хотели изображать город буквально. Он послужил отправной точкой для их воображения.

«Стиль фильма очень графический, поэтому нет необходимости слишком точно подбирать архитектуру, — говорит Вайс. — Некоторые элементы реального Килкенни помогли создать правдоподобные конструкции, но эти конструкции стилизованы. Тем не менее, если вы выросли в средневековом городке, вы узнаете эти формы».

Когда ведущий художник по сценам Антония Ганчева провела исследование исторического города, она обнаружила, что Килкенни XVII века был разделен на три района: пригород Святого Иоанна (обнесенный стеной район на другом берегу реки), Айриштаун (главный город) и Хайтаун (рядом с замком). Она использовала собранные данные для создания проектов, отражающих как город выглядел и из чего состоял социум горожан.

«Мы начинаем с более бедных домов возле ворот, которые сильнее пострадали при вторжении лорда-протектора, — объясняет она. — Я добавила более традиционные ирландские дома и предложила использовать соломенные крыши, а в качестве строительных материалов — прутья, глину и дерево. Мы ограничили здания двумя этажами. Окна закрыты деревянными ставнями и/или засаленной тканью вместо стекол».

«В ирландском городке есть дома торговцев, замысловатые торговые лавки и несколько уютных домиков, — добавляет она. — Начинают появляться стеклянные окна и дымовые трубы; строительные материалы меняются на кирпич, камень и дерево. Дома богатых людей в Хайтауне отличают сложные детали. В семнадцатом веке вы могли похвастаться богатством, установив стеклянные окна, которые не только дорого стоили, но и облагались большими налогами».

Для создания правдоподобных пейзажей и интерьеров художникам по фонам требуются таланты как художника-

постановщика, так и мастера станковой живописи. Изображения на их картинах должны соответствовать сценам: самый красивый дворцовый интерьер бесполезен, если дверь или лестница находятся не в том месте, где происходит действие. После того как режиссер утвердил макеты сцен, приступают к работе художники по фонам.

В отделе фонов «Легенды о волках» трудилась команда художников, которые прорабатывали линии, сохраняя двухлинейный стиль фильма.

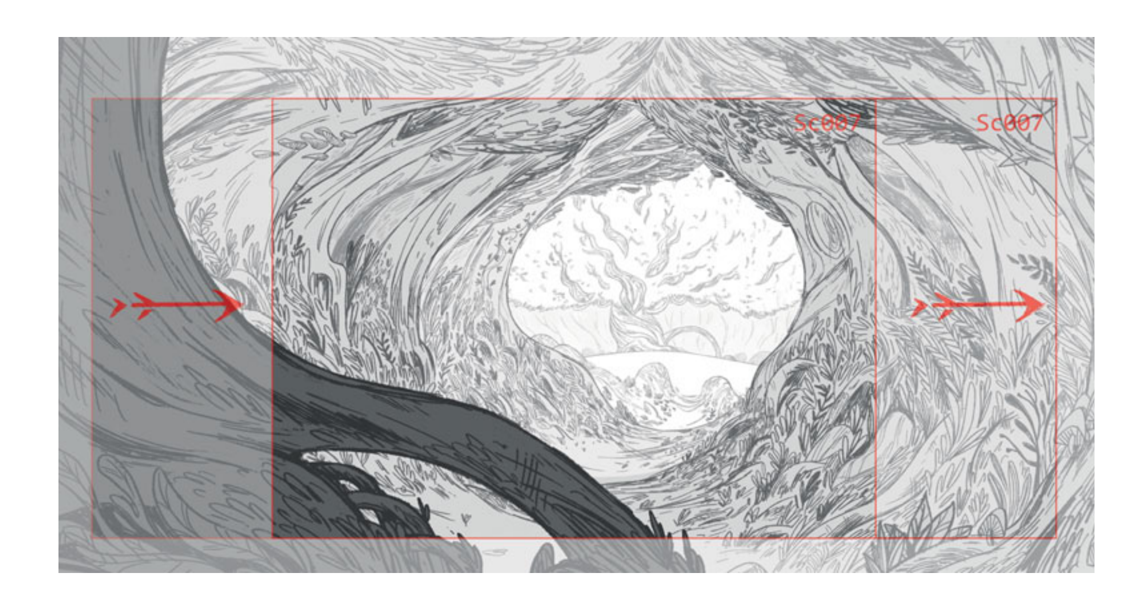
«Как только сцена и ее декорации спланированы, она поступает в отдел фонов, — говорит Эдуардо Дамассено, супервайзер по прорисовке фонов, — Мы получаем сцены и рисуем финальный эскиз фона, прежде чем он переходит в цвет. Эскиз влияет на итоговый фон. В “Легенде о волках” режиссеры настаивали на соблюдении особых требований. Для леса это карандашный рисунок, который выглядит органично, как скетч; для черты города — визуальный стиль гравюры. Томм и Росс хотели увидеть эти линии на экране».

«Команда художников по сценам создает композиции в соответствии с раскадровками, но они не вписывают все в стиль фильма — этим занимаюсь я, — объясняет Камилла Тингай, руководитель отдела по прорисовке фонов. — Они создают основные элементы фонов. Когда я получаю файл, я кладу на него лист бумаги и рисую финальную заготовку, подготавливая материал для следующей команды, которая будет заниматься цветом. Стили в фильме меняются. Меняется даже лес: в некоторых частях больше изгибов».

«Наш отдел работает в основном с традиционными средствами изображения: мы все делаем вручную на бумаге, — добавляет Дамаскено. — Каждый лесной фон рисуется карандашом, каждый городской — тушью. Главное, чтобы все выглядело как традиционный рисунок и не слишком вычищалось. Не все линии должны быть идеальными. Когда мы переносим работы в Photoshop, мы иногда нарочно делаем линии погрязнее».

Для иллюзии глубины и дополнения дизайна персонажей задний фон выполнили в виде ряда уровней. Аналогичную технику разработали в 1930-х художники Уолта Диснея с помощью многоплановой камеры: элементы фона размещали на разных уровнях стекла, которые могли располагаться на расстоянии нескольких сантиметров или нескольких десятков сантиметров друг от друга. Но многоплановая камера была сложной и дорогой в использовании. Компьютерные технологии позволяют художникам Cartoon Saloon добиваться подобного эффекта более успешно.

«Поскольку работы выглядят плоскими, мы создаем эффект многоярусности, — объясняет Дамаскено. — Иногда вы нарушаете перспективу и получаете кубистический вид некоторых объектов, что помогает варьировать плоскостность и придает изображению характер».



«Большую часть времени Килкенни должен выглядеть как клетка. Поэтому у нас много вертикалей и горизонталей — решеток, — продолжает он. — Персонажи чувствуют себя в ловушке, когда они в городе, и свободными, когда они в лесу. Работая над лесом, я вспоминал Тайруса Вонга: каким уютным и диким одновременно он сделал лес в “Бэмби”».

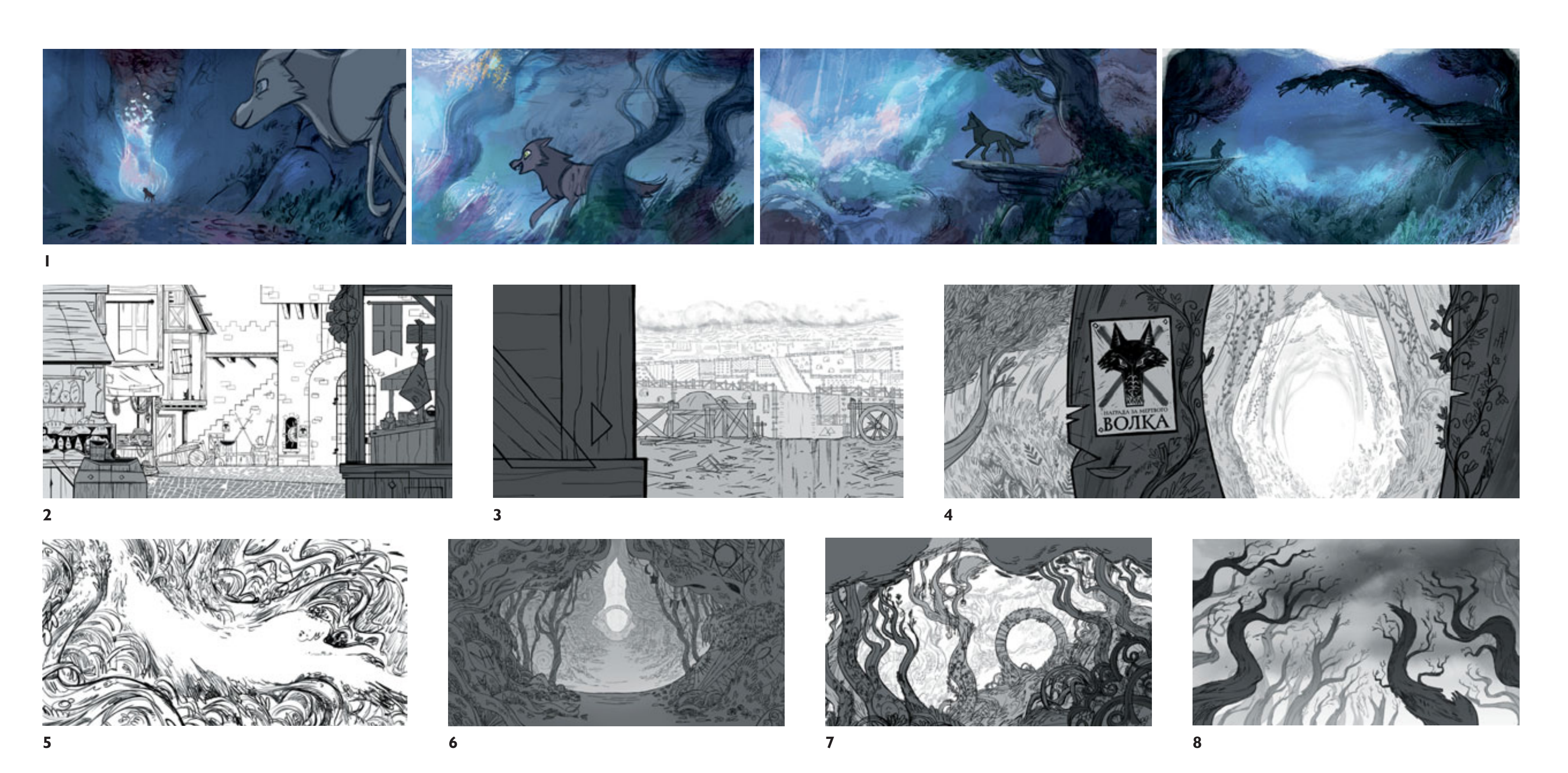
«Добиться правильного сочетания линий и цвета было трудно, — говорит художник-постановщик Мария Парейя. — Городской стиль более четкий: вы просто создаете гравюрный отпечаток. Лес — эскизный, свободный стиль. Не все рисуют так естественно, кому-то пришлось больше практиковаться. Разнообразие растений, разная кора — у леса множество вариаций. Хоть мы и стремились к разнообразию, нельзя было допустить, чтобы лес смотрелся как скопление разных лесов».

Как и художники по концептам и эскизам, художники по фонам должны были убедиться, что их ирландский лес узнаваем. Стюарт комментирует: «Художник по сборке сцен Полин Ганьярре любит быть в глуши наедине с природой. Она хорошо разбирается в различных видах растений и привносит много естественных деталей в свои макеты. Многие художники-аниматоры привыкли выдумывать, а не стилизовать реальные объекты. Мы старались, чтобы художники сначала посмотрели на живое растение, а потом стилизовали его».

«Это все равно что рисовать саму жизнь, — соглашается Мур. — Без постоянной практики вы будете думать, что, например, рука рисуется так-то. Но как только посмотрите на модель, поймете, как на самом деле рисовать руку. Таково рисование с натуры. Воображение уводит от реальности, об этом надо себе напоминать».

«Главная цель сцены — сделать персонажа максимально читаемым. Композиция и силуэт должны работать на это. Все, что мешает читаемости, нужно убрать. В центре внимания зрителя должен быть персонаж: сюда смотрите!»

ЛЕО ВАЙС, СУПЕРВАЙЗЕР ПО СБОРКЕ СЦЕН



НАПРОТИВ *Красные метки в лесных сценах показывают движение камеры. Художник: Полин Ганьяр*

1 *Изящные рисунки Марии Парейи передают чувства Робин от пребывания в волчьей шкуре в эпизоде с песней «Бегущая с волками»*

2 *Художник: Антония Ганчева*

3 *Художник: Рори Конвей*

4 *Художник: Хосе Бальбуэна*

5 *Художник: Лео Вайс*

6 *Художник: Грайн Роуз Фордхэм*

7 *Художники: Антония Ганчева и Лео Вайс*

8 *Художник: Марко Манцони*

После того как работа над линиями и контурами завершается, фоны переходят к художникам по цвету.

Супервайзер по цветным фонам Стефано Скаполан вспоминает: «Чем больше деталей в контурном рисунке, тем нам проще. Мы просто наносим цвет широкими мазками. Иначе вы не увидите цвет и не увидите линию — все будет выглядеть сумбурно. Чем сложнее контур, тем меньше нам нужно цвета».

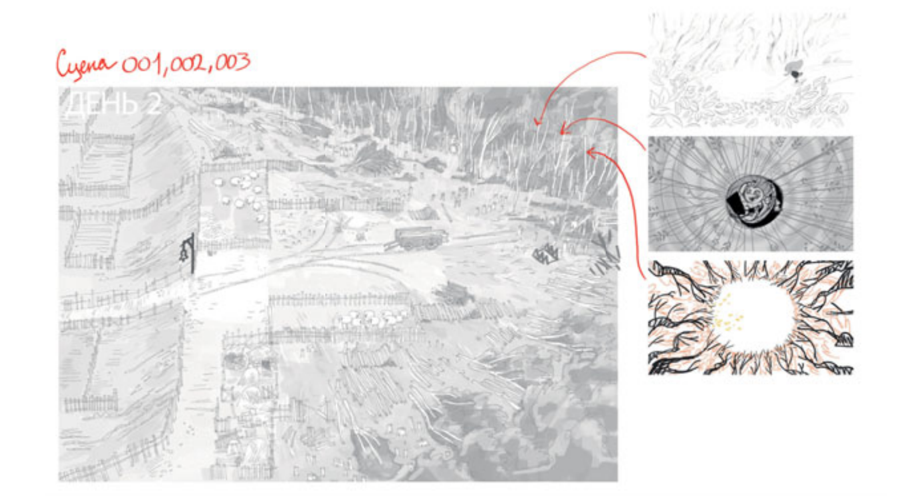
«Было много планирования. Помимо цветового наброска, сделанного на этапе препродакшена, каждая сцена требовала нового цветового изображения с окончательной проработкой линий, — объясняет он. — Для каждого кадра мы планируем расположение цвета, особенно в городе в сложном стиле гравюры. Мы направляем взгляд зрителя туда, где происходит действие, поэтому не всегда красим между линиями. В тех местах, где нужно сфокусировать внимание зрителя, краски располагаются между линиями; дальше цвет и изображение начинают расходиться».

Художники гордятся тем, что фон нарисован вручную. На компьютере внесены лишь незначительные правки. Следуя примерам из цветовой экспликации и эскизов сцен, фоновщики применяли цвет для усиления эмоционального воздействия изображений — и всей истории.

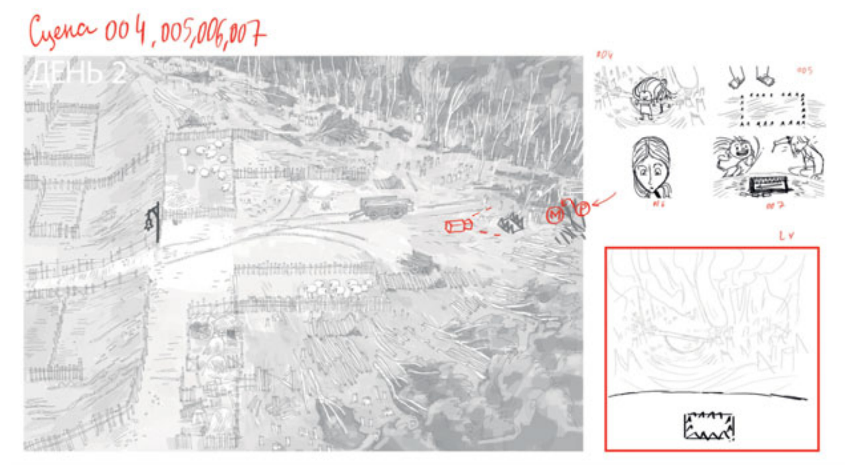
«В одном из эпизодов площадь перед замком освещает закат, — рассказывает Скаполан. — Его цветовая гамма близка к реальности: нам потребовалось более пятидесяти фонов. Так растет эмоциональный накал. Сильный красный цвет солнца проходит через ворота, которые обрамляют место действия».

От сцены к сцене художники меняли стиль рисования. Даже отдельные мазки кисти подкрепляли эмоции героев. Скаполан добавляет: «В сцене нападения волка, где есть агрессия и смятение, стиль становится очень грубым: мы переходим от мягкой акварели к сухой кисти. Цветовая палитра беднеет, а контраст усиливается. Это дает наброску дополнительный толчок.

Томма и Росса очень волновал окончательный образ фильма, — заключает он. — С самого начала у них было свое представление о фильме, и они придерживались его. Было много работы с контуром. Так, как они этого хотели. И вот что получилось».



Сцена 001, 002, 003
ДЕНЬ 2

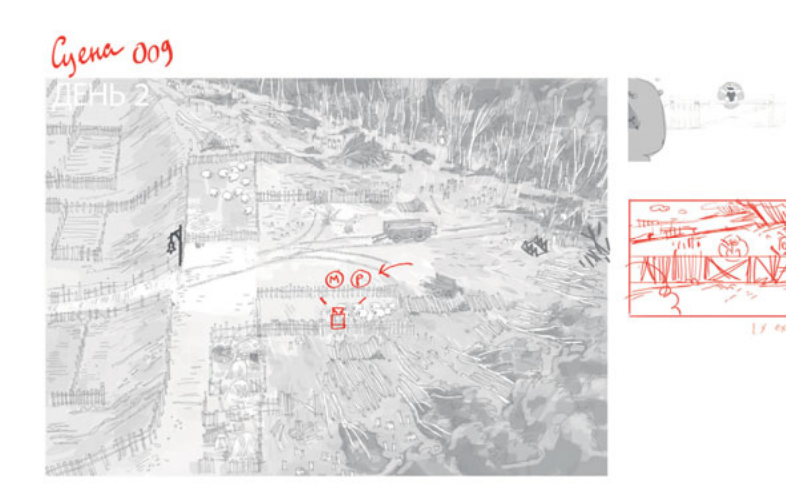


Сцена 004, 005, 006, 007
ДЕНЬ 2



Сцена 008
ДЕНЬ 2





Сцена 009
ДЕНЬ 2



Сцена 010
ДЕНЬ 2



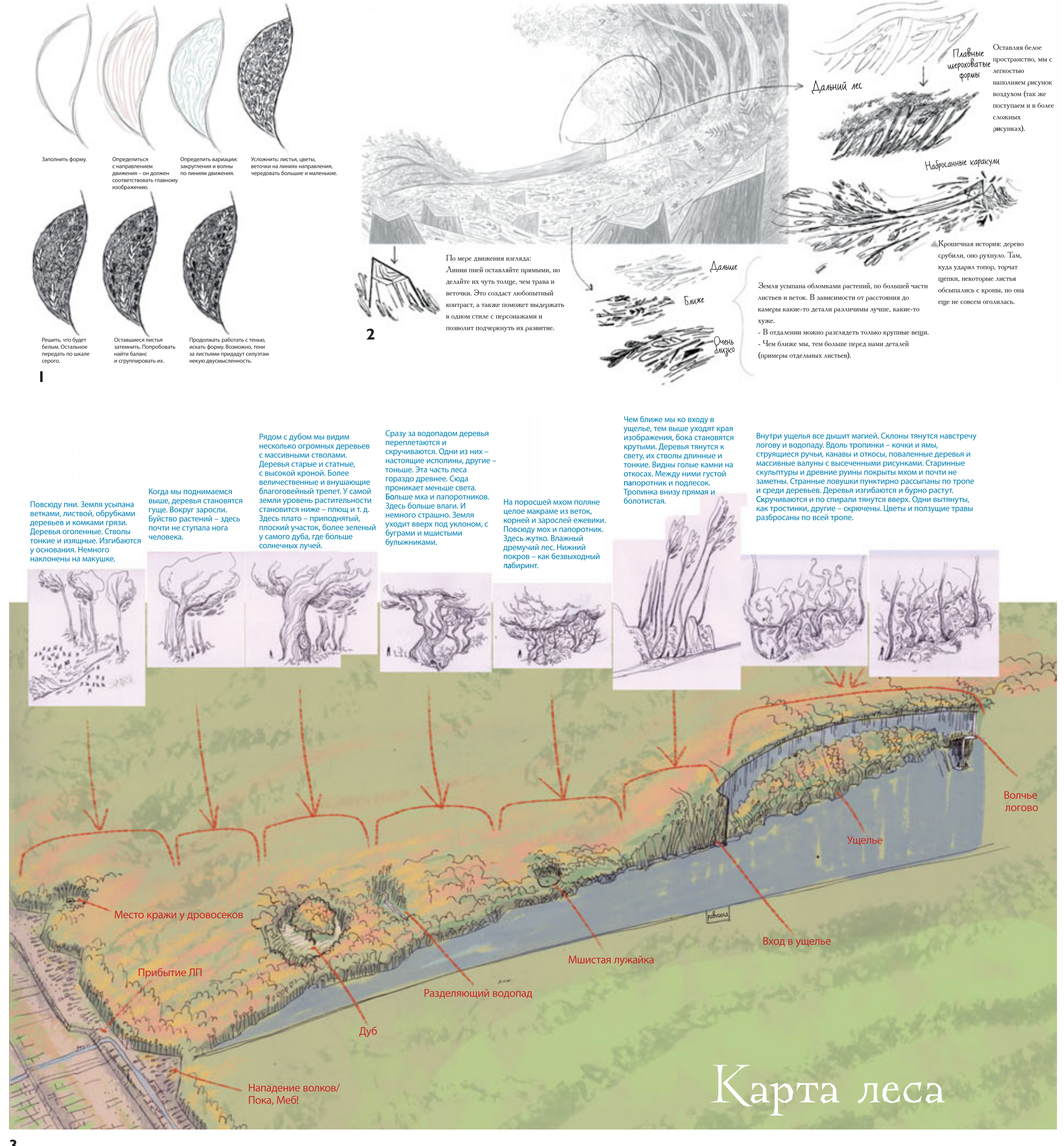


Сцена 011, 012, 015, 017
ДЕНЬ 2



«Соединять прорисовку фона с прорисовкой персонажей было сложно. Мы должны были убедиться, что элементы, которые делают фон богаче, не делают его самым важным в кадре. Задача фона — дополнять анимацию, усиливать развитие действия и поддерживать настроение персонажей».

СТЕФАНО СКАПОЛАН, СУПЕРВАЙЗЕР ПО ЦВЕТНЫМ ФОНАМ

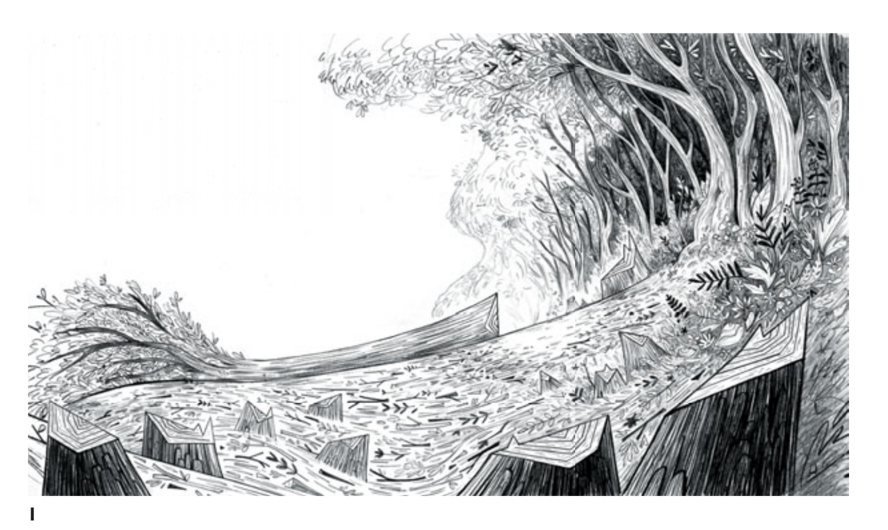


НАПРОТИВ *Заметки и рисунки Лео Вайса показывают, как художники по сборке сцен прорабатывают раскадровку. Отношение персонажей к обстановке и то, как места, где происходит действие, соотносятся друг с другом, должно быть понятно и создателям фильма, и зрителям. Художники студии*

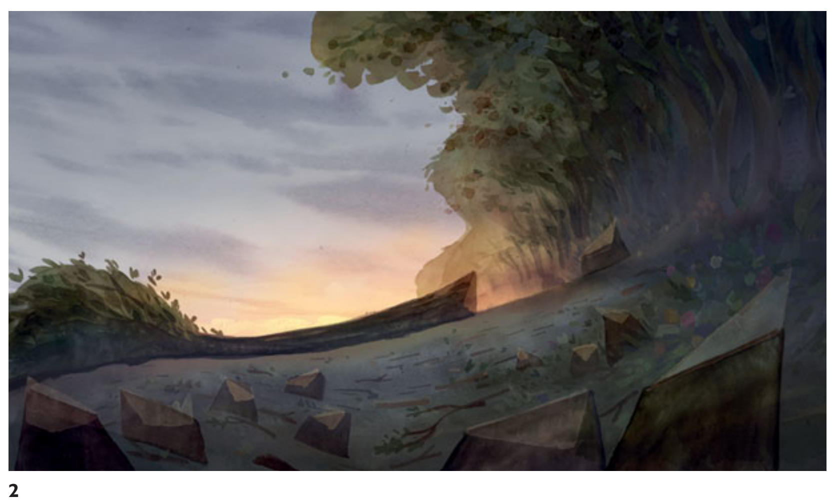
1 *Художник: Росс Стюарт*

2 *Художник: Лео Вайс*

3 *Деревья меняются по мере удаления от города в более дикие уголки леса. Художник: Росс Стюарт*



1



2

Рамка кадра

3



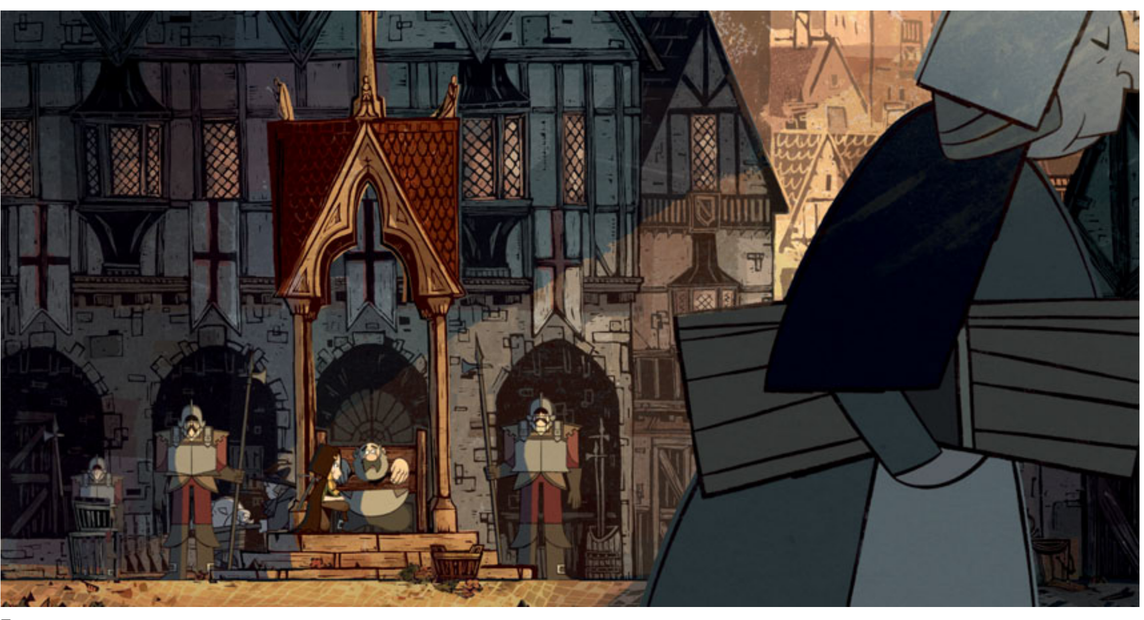
4



5



6



7

НАПРОТИВ *Край леса, где идет вырубка. Угловатые пни деревьев показывают, что место находится недалеко от города и его захватывают люди*

1 *Эскиз фона*

2 *Раскрашенный фон*

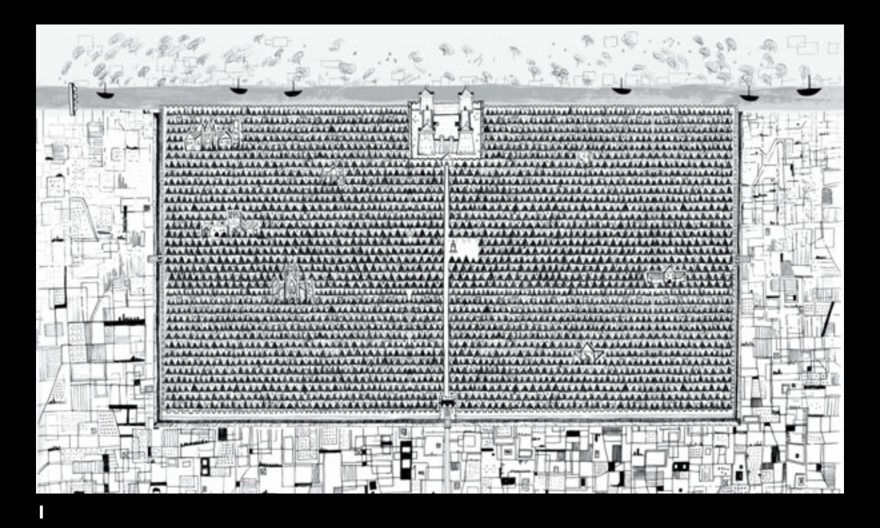
3 *Готовая сцена с персонажами. Художник: Людовик Гавиле*

4 *Творческий беспорядок*

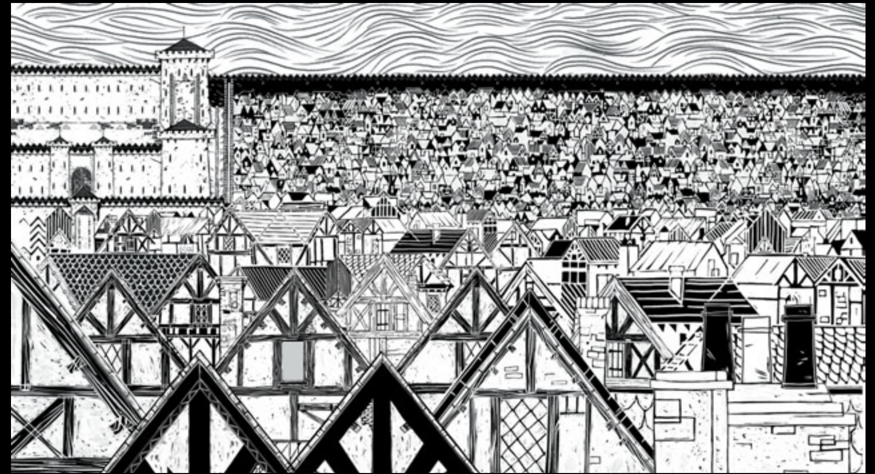
5 *Эскиз фона в Килкенни*

6 *Раскрашенный фон*

7 *Готовая сцена с персонажами. Проработка контура: Клара Аведильо. Цвет: Энора ле Лухем*



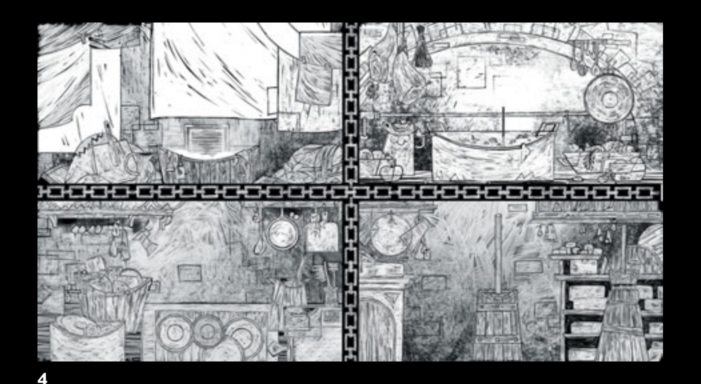
1



2



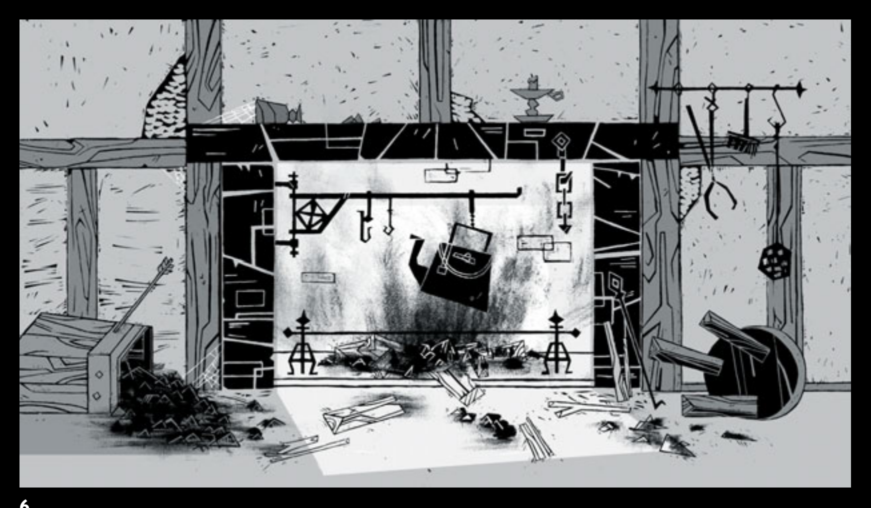
3



4



5



6

Различный облик двух миров. Город (слева) — прямолинейный, угловатый и строго организованный. Поперечные балки и узоры похожи на клетки и цепи. Лес (справа) имеет плавные формы, напоминающие ар-нуво и кельтские миниатюры

1 *Художник: Эдуардо Дамассено*

2 *Художник: Эмилия Бах*

3 *Художник: Клара Аведильо*

4 *Художник: Жан-Батист Вандом*

5 *Художник: Алиса Дьедонне*

6 *Художник: Марти Фургбер*

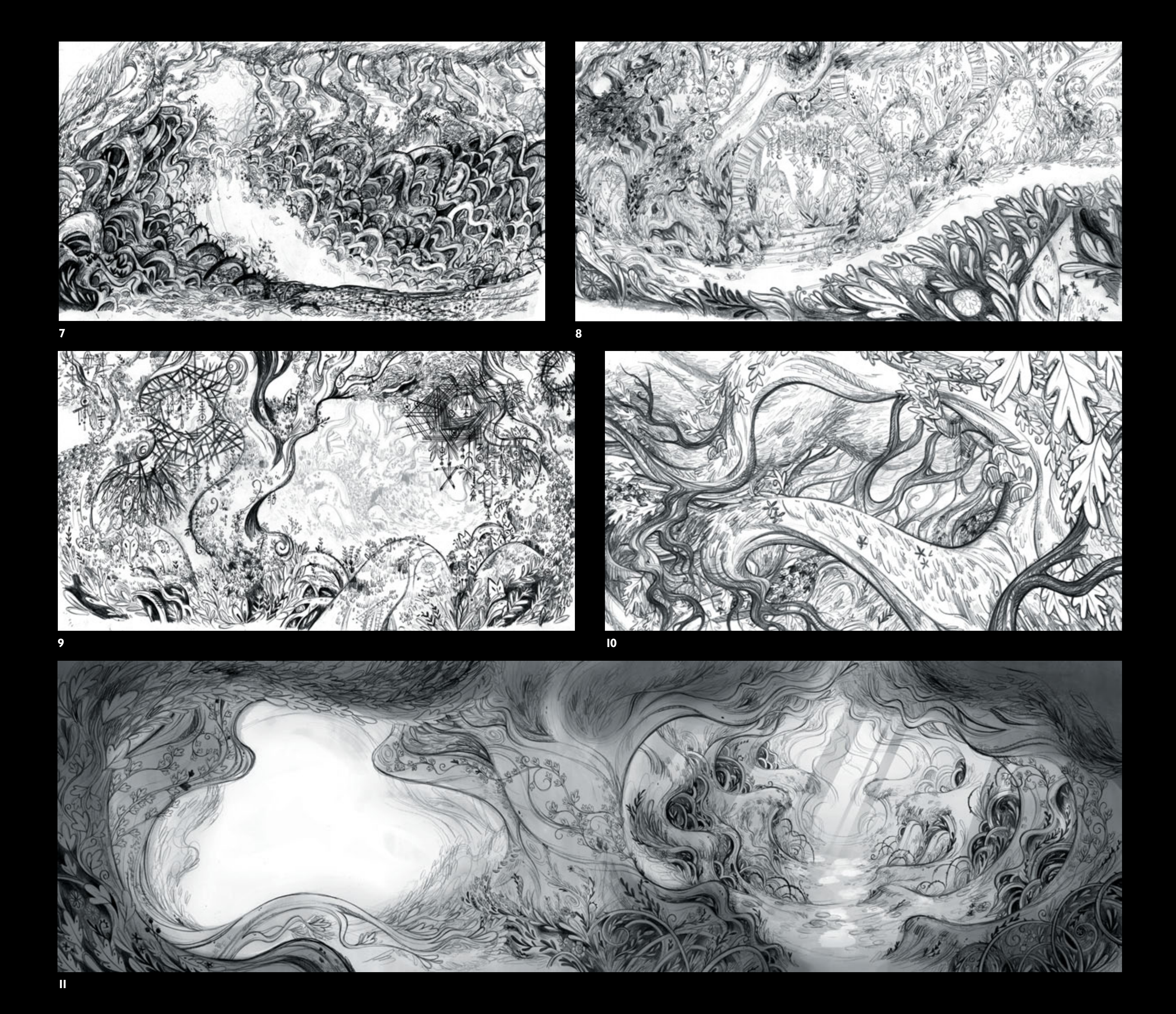
7 *Художник: Элен Луджани*

8 *Художник: Грайн Роуз Фордхэм*

9 *Художник: Камилла Тингай*

10 *Художник: Морган Тиссье*

11 *Художник: Лаура Донг*



7

8

9

10

11

1

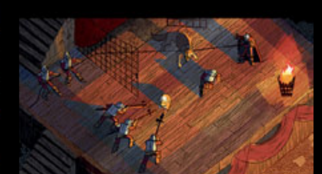












2

Фоны города отражают его стиль прямых линий, вдохновение для которого черпалось из гравюр. Художники используют перспективу, стиль и цвет для создания правдоподобного пространства, которое передает ощущение зажатости или даже клаустрофобии.

1 *Стилизация коснулась даже кота, устроившегося на крыше. Контур: Клара Аведильо. Цвет: Людовик Гавиле*

2 *Цветные эскизы дают художникам по фонам отправную точку. Цвет: Стефано Скаполан*

3 *Контур: Эмилия Бах. Цвет: Женевьев Пенлоуп*

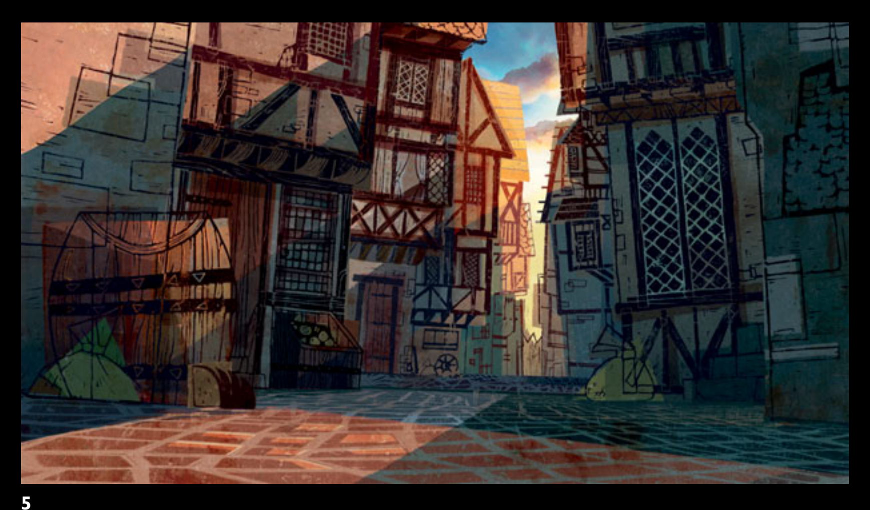
4 *Контур: Клара Аведильо и Эдуардо Дамассено. Цвет: Альму Редондо*

5 *Контур: Марти Фургберг и Эдуардо Дамассено. Цвет: Альму Редондо*

3

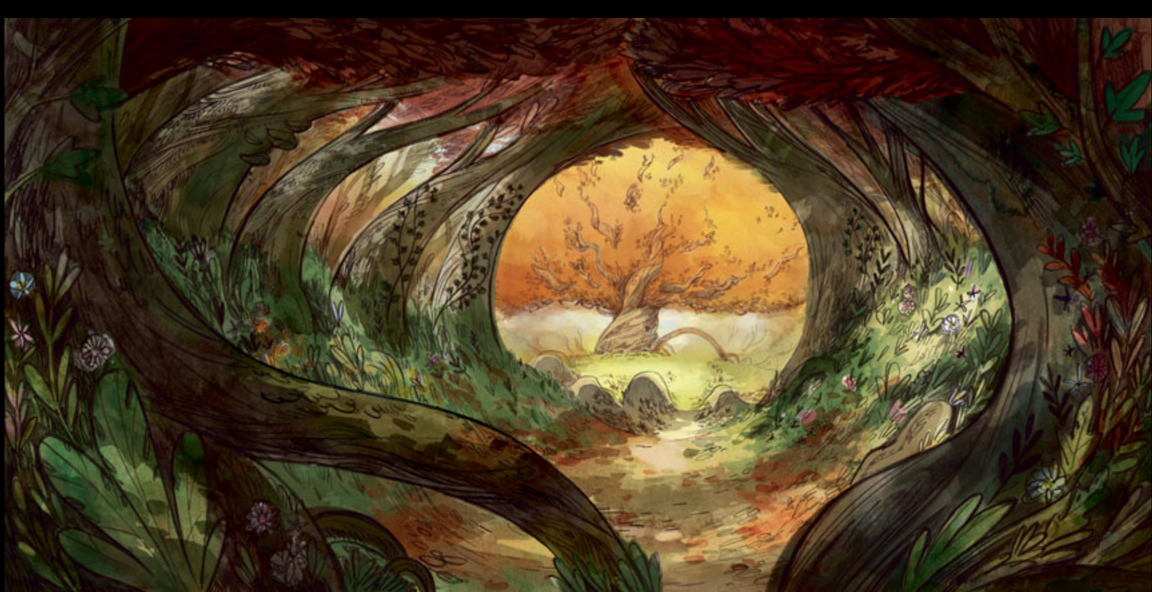


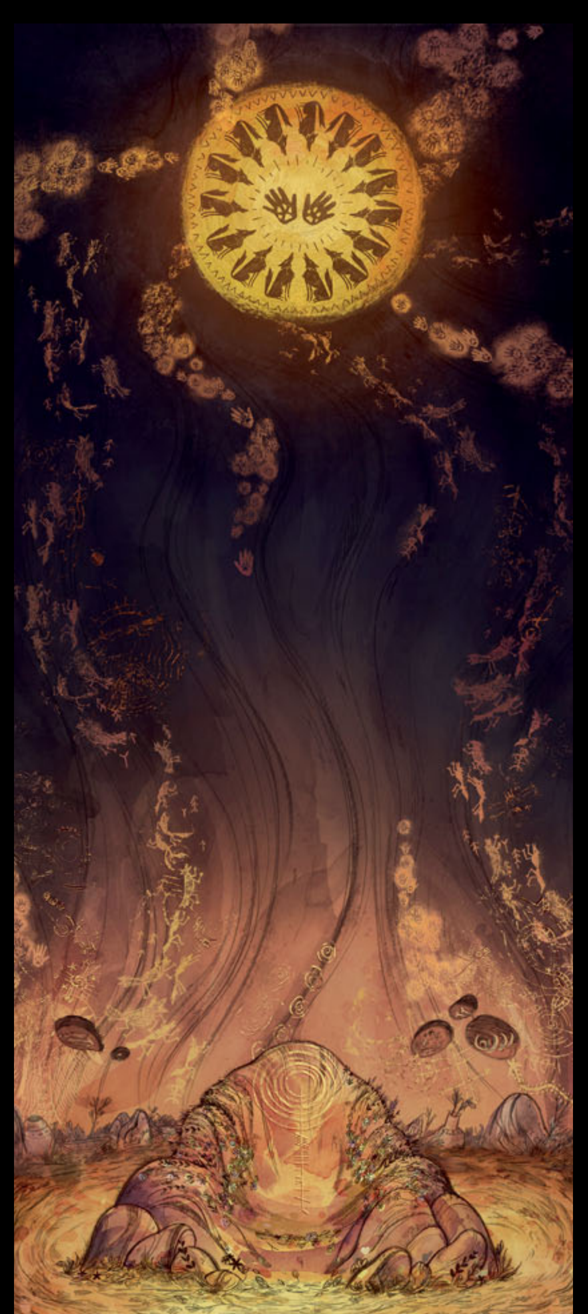
4



5


1


2


3

4

Изогнутые, естественные формы и свободный стиль работы с линией создают ощущение, что лес обнимает героев и зрителя, но не препятствует их движению. Зеленая и оранжевая палитра дневных сцен соответствует осенней цветовой гамме ирландского леса

1 *Линия и цвет: Людовик Гавиле*

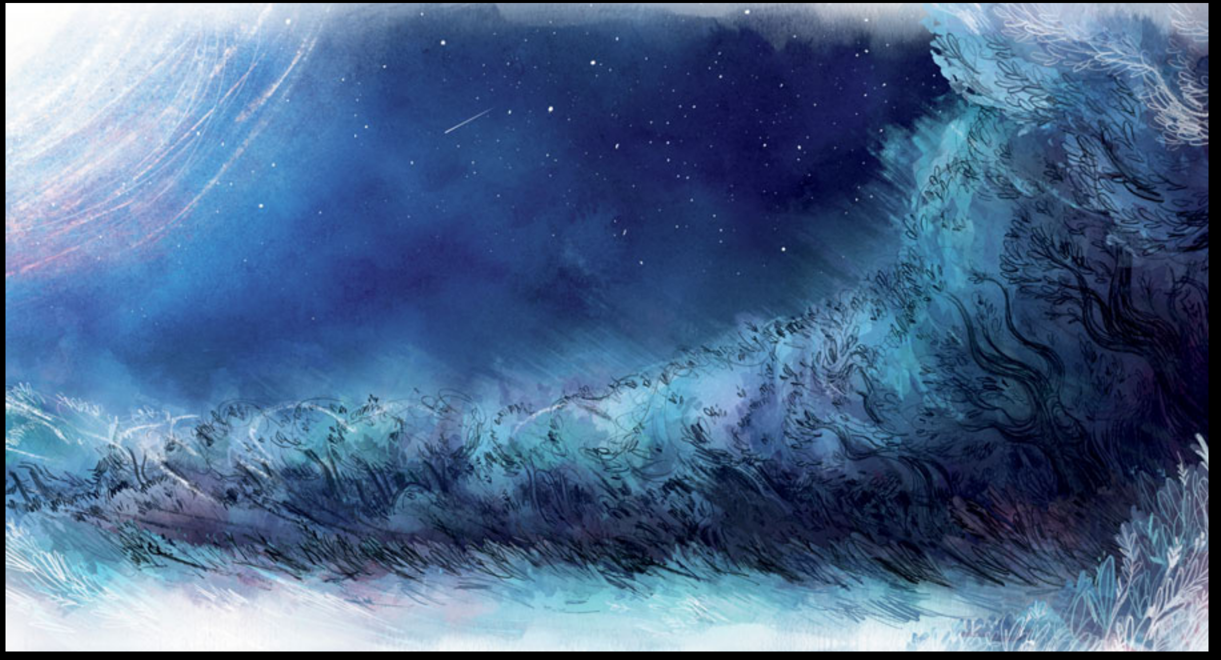
2 *Контур: Алиса Дьедонне. Цвет: Альму Редондо и Стефано Скаполан*

3 *Контур: Эмилия Бах. Цвет: Лоуренс Гавроу*

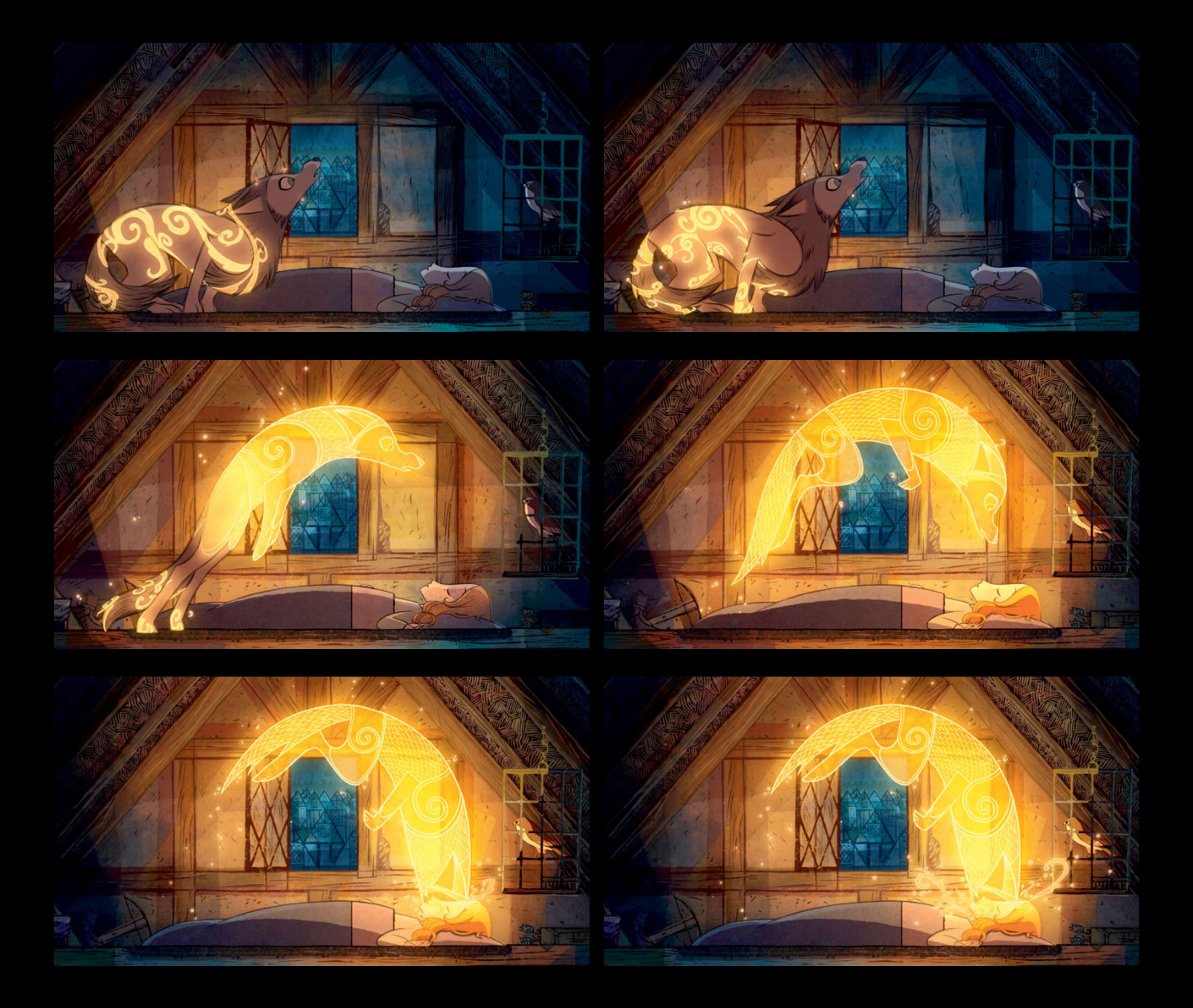
НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ *Ночные эпизоды — синие, серые и золотистые — наводят на мысль о сказочном королевстве, где бы герой-перевертыш чувствовал себя как дома*

4 *Контур: Эмилия Бах. Цвет: Хортенс Мариано и Стефано Скаполан*

5 *Контур и цвет: Мария Парейя*



5



VII. Анимация

«По своей природе аниматоры помешаны на контроле: мы хотим, чтобы то, что происходит в сцене, было делом наших рук. У Томма хватает опыта и смелости, чтобы позволить аниматорам привнести собственные идеи. Явление это редкое и замечательное, поэтому с ним просто фантастически приятно работать. В “Легенде о волках” у нас была возможность копнуть глубоко и анимировать персонажей изнутри. Мы не просто перемещали их из точки А в точку Б. Мы анимировали их чувства».

НИКОЛЯ ДЕБРЕЙ,
СУПЕРВАЙЗЕР АНИМАЦИИ,
СТУДИЯ 352

НАПРОТИВ *Дух Робин, побродив по улицам и лесам, возвращается в ее тело. Художник: Мария Парейя*

Анимация — это вид искусства со своими принципами, но без правил. Ни один учебник не даст предписание, как девочка должна идти через лес, и не укажет фиксированное количество рисунков на каждый шаг. Опираясь на опыт и наблюдения, каждый аниматор представляет девочку в лесу и создает движения, которые отражают ее личность, мысли, чувства и действия. У каждого художника своя роль, но каждая роль должна гармонично вплетаться в сюжет.

«Компоновки (ключевые позы)» — важный в анимации термин. Компоновки используют по-разному. Некоторые режиссеры выбирают ключевые позы персонажам только для ключевых этапов эпизода или сцены. Томм Мур искал такие компоновки, которые ясно транслируют зрителям, о чем думает герой и что он делает. Сильную позу считывают даже в силуэте. Томм ввел компоновки в работу Cartoon Saloon, когда начал снимать первый фильм студии — «Тайну Келлс». Он заключил контракты на анимацию с несколькими студиями в Бразилии и ряде европейских стран. Чтобы обеспечить единое видение, он усовершенствовал подход, который использовали на студии Warner Bros. в 1940-х и 1950-х годах для уморительных короткометражек Looney Tunes.

«Компоновки — это то, с чего мы начинали “Келлс”. Мы сомневались, что удастся сохранить единообразие анимации студий, разбросанных по всей Европе, — говорит Мур. — Создание ключевых поз не имеет строгих правил, аниматоры вольны вносить изменения. Мы видели, как расставлял героев в сценах Чак Джонс. Его аниматоры могли менять угол наклона головы, но рисунки Чака сохраняли общую картину».

Для руководства ключевыми позами в «Легенде о волках» Томм и Росс выбрали Анджея Радку, художника с 30-летним опытом работы, «потому что его эскизы давали аниматорам крепкий каркас для построения зрелищ». Художники по компоновке предлагают ключевые движения для каждого эпизода, и режиссер еще до создания анимации видит, какой будет готовая сцена.

«Когда я рассказываю о своей работе, люди думают, что моя команда создает ключевые позы для последующего анимирования. Но это не так, — говорит Радка. — Мы переводим на язык поз раскадровки, но с правильными моделями, правильным масштабом, правильными фонами. Мы готовим всю информацию, необходимую аниматорам для начала работы. Мы стараемся разработать позы, которые аниматоры смогут использовать. Хотя они не обязаны следовать им в точности».

«Это что-то среднее между раскадровкой и анимацией, — соглашается художник по компоновкам Сандра Андерсен. — Раз у нас нет огромного бюджета, нужно действовать с умом. Создание компоновок сродни подбору ключей к дверям. Вы должны понимать персонажей. Слушать режиссера. Убеждаться, что герои хорошо смотрятся, что они сообразны модели, чтобы тому, кто следующий будет с ними работать, все было ясно».

«Когда приходится рисовать героя с ракурса, не предусмотренного паспортом персонажа, помочь могут художники по компоновке, — говорит Жанна-Сильветт Жиро, супервайзер анимации студии Folivari. — Но мы можем лишь ориентироваться на компоновки. Это не то, чего следует жестко придерживаться. Они просто помогают нам понять, как выглядит персонаж в конкретной позиции, с этого ракурса. Главное — уловить это, и ты снова обретаешь свободу творчества».

Николя Дебрей, супервайзер анимации студии 352, добавляет: «Когда я передаю сцену аниматору, я говорю: “Эти позы одобрены режиссером: работайте в соответствии с ними”. Рисование правильной ключевой позы экономит массу времени. Появляется отправная точка. А хороший аниматор потом эту позу дорабатывает».

Позы также играют ключевую роль в самой анимации. Как правило, анимирование происходит «от позы к позе» (от компоновки к компоновке). Используя рисунки режиссера и раскадровщиков и свое воображение, аниматоры находят позы, которые выражают ключевые элементы в движениях персонажа: где происходит перенос веса и равновесия? Когда персонаж двигается быстрее или медленнее? Какие слова выделяет в сцене разговора? Другие рисунки соединяют позы, чтобы создать плавное, правдоподобное движение.

Режиссер мультфильма «Стальной гигант» Брэд Берд встретился с диснеевским мастером анимации Милтом Калем, когда он работал над Мадам Медузой из «Спасателей». «У него вся страница была изрисована вариантами одной позы, — вспоминает Берд. — Выглядели они похоже. Но если присмотреться поближе, увидишь, что есть маленькие отличия. Здесь плечо

чуточку выше. Там оно чуточку ниже. Он с головой уходил в поиск самого точного положения».

Для фильмов Cartoon Saloon характерна такая четкость в стиле визуального решения. В 1950-х годах художники студии UPA вдохновлялись работами Пикассо, Матисса, Модильяни, Сола Стейнберга и других современных художников. Они обнаружили, что стилизованные двухмерные фигуры не могут двигаться в трехмерном пространстве так, как округлые фигуры в диснеевских фильмах: их движения должны быть такими же стилизованными, как и их дизайн. Эти открытия повлияли на художников — от Марцеля Янковича («Сын белой лошади») до Геннадия Тартаковского («Самурай Джек»). Для Мура они авторитетны.

«Мы продумываем движения и избегаем сложных поворотов головы. Они могут сбить зрителя с толку, ведь картинка плоская, — объясняет Радка. — Для каждого персонажа есть особые правила движения, актерской игры и рисовки. Когда я размышляю о постановке сцены, я пытаюсь объяснить ее с помощью двух или трех рисунков. Для медленных диалоговых сцен это просто, но если сцена наполнена действием, все может оказаться сложнее. Тут я стараюсь думать как аниматор: с чего начать сцену?»

«Мы разбираемся в сути раскадровок и сцен, выясняем, что нужно для сцены, а затем даем аниматорам нужные позы, — добавляет Андерсен. — Сначала компоновок было много, возможно даже чересчур, потому что аниматоры только начинали работать с героями. Позже мы старались делать как можно меньше ключевых поз.

Я думаю, всем было легче работать с Меб, чем с Робин, — продолжает она. — Робин очень худая. У нее большой лоб, поэтому ее трудно развернуть в пространстве. Меб больше похожа на шар, вместо тела у нее треугольник и густая копна волос. Ее понять проще, она — готовая линия движения».

Отдел компоновок Мур описывает так: «Это вроде воронки. Людей, которые занимаются разработкой поз, поменьше, поэтому аниматоры могут сосредоточиться на разработке действия».

Супервайзер черновой анимации Свенд Ротманн Бонд координирует работу отделов компоновок и анимации: «Я сижу на совещаниях, где обсуждают компоновки каждой сцены и то, что нам нужно для анимации. Команда компоновок подготовила массу материалов для аниматоров. Мы нащупываем тот баланс между двумя отделами, чтобы на аниматоров не навалилось слишком много работы. Так у них складывается впечатление, что они в этих ключевых позах — промежуточное звено».

Еженедельно Бонд проводит совещания по скайпу с супервайзерами студий Folivari и 352. Он с режиссерами посещал эти студии, чтобы обеспечить согласованность работы и поднять боевой дух. И хотя аниматоры из Люксембурга и Франции не так близки к истории, как ирландские художники, все же они признали, что потенциал у мультфильма есть.

«Для меня это не просто географические связи, — говорит Дебрей. — Это хорошая история с замечательными персонажами. Что я действительно оценил в “Легенде о волках”, так это глубину чувств и наслоение эмоций в сценах. От некоторых сцен я, наверное, получил наибольшее удовольствие за всю свою карьеру. Особенно от сцен с Биллом и Робин. Билл сердится, но сердится он потому, что боится за нее. А затем на протяжении целой сцены он смягчается. Для аниматора это золотой опыт. То, во что не терпится погрузиться».

В традиционной двухмерной анимации аниматоры делают ключевые фазы в сцене, затем передают их ассистентам, которые занимаются промежуточными фазами. Так обеспечивается плавное движение. Режиссер решает, каким художникам поручить анимировать того или иного персонажа. Меньше всего этот вопрос — о том, какой художник «лучше», а больше — о том, чья работа эффективнее передает чувство, которого требует сюжет. Некоторые аниматоры специализируются на героях или героинях, другие — на комических персонажах или животных. В одних студиях определенный аниматор назначается ведущим и отвечает за все сцены для одного персонажа. В других — режиссер распределяет анимацию по кадрам, и каждый аниматор имеет дело со всеми персонажами в сцене.

«Мы работаем по сценам, — говорит Бонд. — Команда аниматоров состоит из трех студий, которые находятся в трех разных местах. Но у нас есть аниматоры, которые хорошо делают волков, есть люди, которые прекрасно работают с Биллом, и так далее. Поэтому мы проводили кастинг, но мы не создавали одну команду для Робин, другую для Меб».

«Иногда, когда снимаем длинное действие, мы поручаем аниматору сделать черновик. Сами продолжаем работать над одним персонажем, а другим занимается кто-то еще, — дополняет Стюарт. — Но чаще всего аниматоры сами делают всю сцену. В выборе аниматоров мы опираемся на их навыки. Анита Гохан и Джефф Кинг прекрасно справляются с четвероногими. Матильда Ваше и Дайан Коут хорошо чувствуют девочек, поэтому мы поручили им анимацию этих сцен. Многие сцены с Меб мы отдаем Матильде. А сложные сцены, где сталкиваются и персонажи, и эффекты, мы поручаем Эмилю Аскье.

Над образами волков пришлось попыхтеть. Они получались скованными. А мы хотели что-то дикое и свободное, — продолжает он. — Когда рисовать их начал Федерико (Пировано, дизайнер персонажей), в них сразу почувствовалась необузданность и воля. Именно та энергетика, которая нам была нужна».

«Я возился с волками в одиночку, прорабатывая их так, как мы делали раньше, пока Федерико не принес свой вариант, —отвечает Мур. — Это помогло рассказать, что для диких созданий есть свой подход к анимации.

И наоборот, мы узнали больше о подобной часовому механизму анимации солдат. Для разных характеров стили анимации разные».

«Я пытаюсь углубить персонажей, дать им жизнь. Картинка и текст — все, что у нас есть. Но благодаря хорошему таймингу, позам и творческому самовыражению мы делаем героев по-настоящему живыми, глубоко чувствующими».

АНДЖЕЙ РАДКА, СУПЕРВАЙЗЕР ПО КОМПОНОВКАМ



СВЕРХУ *Рисунок Молл напоминает средневековую миниатюру. Художник: Саломе Хамманн*

НАПРОТИВ *Художники по компоновкам подчеркивают взаимоотношения между героями*

1–2 *Билл. Строгий, но любящий отец Робин. Художник: Анджей Радка*

3–4 *Лорд-протектор дает понять Биллу, кто тут главный. Художник: Федерико Пировано*

5 *Опасные минуты в дружбе Робин и Меб. Вот-вот поссорятся. Художник: Анджей Радка*

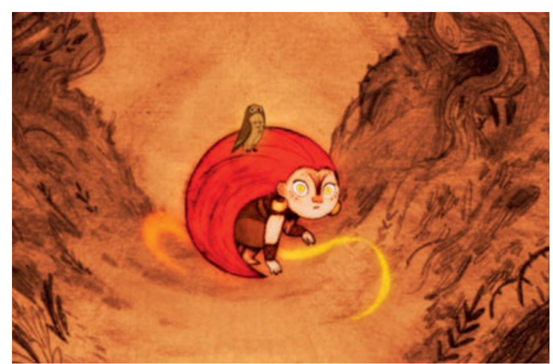
6 *Молл олицетворяет собой материнство. Художник: Сандра Андерсен*


1
2
3
4
5
6

«Если эффекты выполнены хорошо, вы их не заметите. Но если плохо, они будут бросаться в глаза. От этого немного грустно: поработал хорошо, а никто и не узнает об этом».

АНДРЕУ КАМПОС, СУПЕРВАЙЗЕР ПО АНИМАЦИОННЫМ ЭФФЕКТАМ





Одним из главных вызовов было сохранить последовательность в образах Робин и Меб и в человеческом, и в волчьем обличиях. «Для каждой из девочек мы долго искали правильную волчью версию, чтобы не оставалось сомнений, что перед вами один и тот же персонаж, — объясняет Радка. — Робин — образованная девочка с хорошими манерами, из порядочной семьи. Она и в образе волка движется с некоторым благородством. А Меб — дикая штучка. Как говорит Томм, она нечто среднее между безумной белкой и маленькой девочкой. В ее движениях гораздо больше энергии».

«Мы справились с частью эпизода, где Робин первый раз становится волком, — говорит Жиро. — Она не чувствует себя в новом теле как в своей тарелке. Порой подпрыгивает и не успевает приземлиться. Она вдруг из человеческого дитя превратилась в существо с очень длинными тонкими ногами и крошечными ступнями, которые все время затрудняют движение. Она не может управлять ногами так, как родившийся в лесу дикий зверь».

Бонд отмечает: «Девочка Робин более сдержанна. Она и в образе волка такая же, разве что немного неуклюжая. В то время как Меб — нечто. Она носится вокруг как чокнутая, раскинув руки. Мы стараемся как можно точнее увязать волков с их человеческими аналогами. Было несколько моментов, когда Робин вела себя слишком по-мальчишески, как Брендан или Бен. Нам было о чем подумать».

«Было трудно. Но я думаю, что именно такого рода трудности делают аниматоров аниматорами, — соглашается Дебрей. — Актер зациклен на том, как он выглядит. Мы можем быть такими, какими захотим. Я работала над эпизодом с разговором двух девочек под деревом. Не люблю хвастаться, но то, что они виляют хвостами, придумала я. Если бы Тому не понравилось, мы быстро бы избавились от движения хвостами. Но Томму понравилось! И мы обнаружили, что это сближает нас с персонажами. Начинала я довольно робко, но потом увлеклась тонкостями движений семейства псовых. Эти детали помогают им ощущать себя и волками, и маленькими девочками».

«Режиссеры внимательно наблюдали за работой над главными и второстепенными персонажами, — продолжает Бонд. — Том и Росс очень, очень вовлечены. Просмотры проходят каждый день, длятся от пяти минут до часа. Они обсуждают все — от общих аспектов съемки до мелких деталей. Но в центре внимания — эмоции, актерская игра».

Плоские, графические образы сложны для анимации. «Образ персонажа предполагает, что он будет двигаться, — отмечает Жиро. — У Билла линии крепкие, цельные и прямые. В характере его движений задана непреклонность. Так вы показываете, под каким строгим контролем он себя держит. Но когда его охватывают чувства, его движения становятся свободнее — так мы показываем, что творится у него на душе. И наоборот, образ Меб настолько округлый, что его можно тянуть, сминать, добиваясь очень мультяшного стиля анимации. Именно этого хотел режиссер».

«Томм и Росс держат во внимании силуэт и четкость, — добавляет Бонд. — Заданные стили помогают, потому что они очень четкие. Мы увидели, что проще всего позволить аниматорам работать над персонажами, не слишком задумываясь о графике. К ней можно вернуться потом, внести поправки. Такой подход приводит к объемной картинке. При этом мы не отступаем от стиля. Конечно, трудности есть. Но это придает рисованию от руки азарта. Можно играть художественными хитростями. Помните уши Микки Мауса? Куда бы он ни повернул голову, они кажутся круглыми».

Не найти двух аниматоров, которые рисуют одинаково, неважно, карандашом на бумаге или стилусом на цифровом столе. Один художник рисует небрежные, похожие на каракули формы. Другой применяет легкие штрихи, ограничиваясь несколькими тонкими линиями. Но в готовом фильме все рисунки должны смотреться в едином стиле. Когда черновая анимация согласована, ее отправляют на чистовую прорисовку, где художники обводят черновики аккуратными едиными линиями.

Если в одной из сцен у Меб над левым ухом появились три листочка, художники по прорисовке следят, чтобы эти листочки находились на том же месте на каждом рисунке, даже когда

СВЕРХУ *Меб выполняет одно и то же движение, будучи волком и девочкой. Художники студии*

НАПРОТИВ *Даже в эффектах отражается разница графики между природным миром леса и человеческим миром города*

1 *Падающая из ведра вода в Килкенни образует строгую форму. Художник: Мария Парейа*

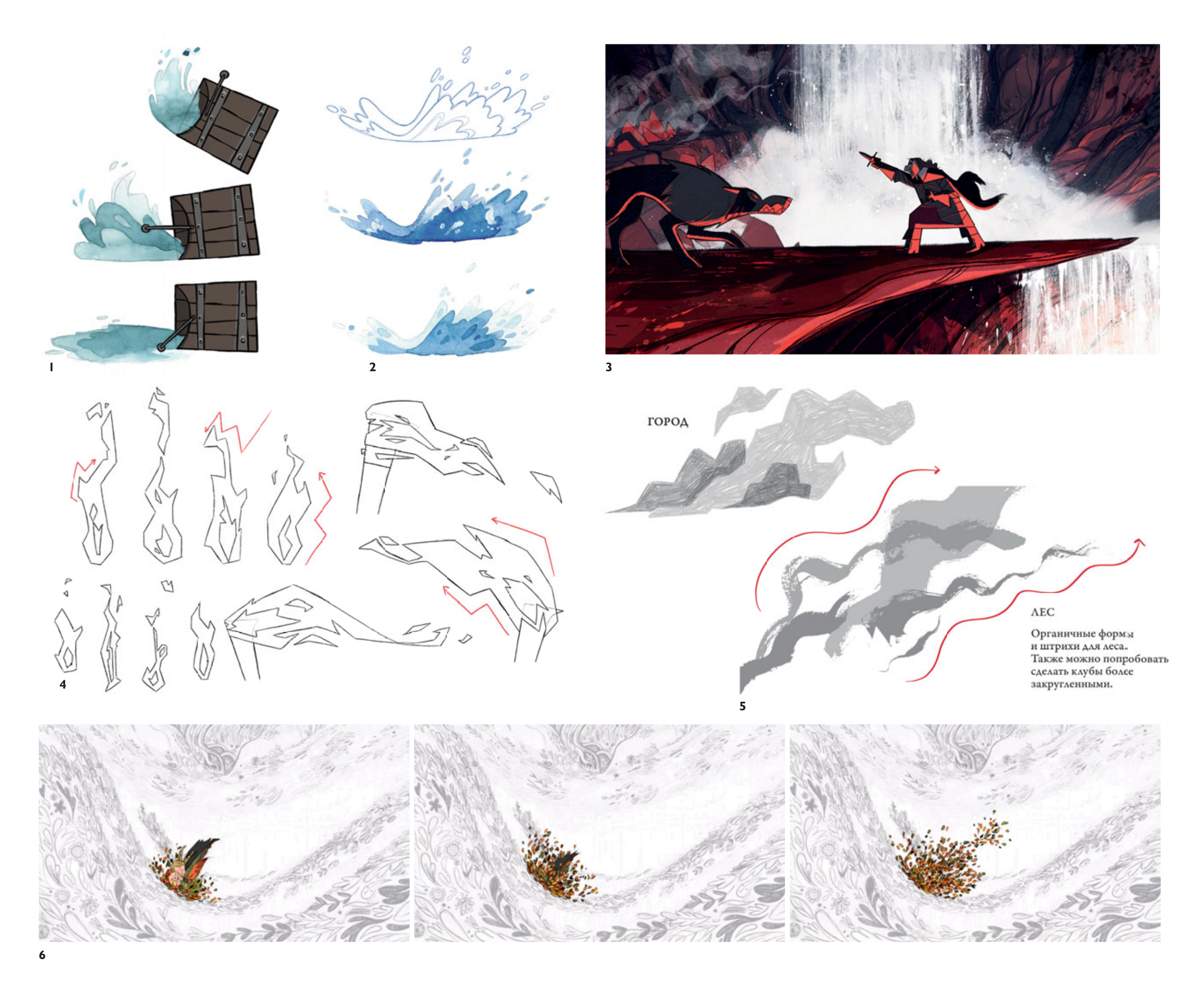
2 *Когда Робин и Меб брызгаются в лесном пруду, вода принимает изогнутые формы. Художник: Мария Парейа*

3 *Драматический эскиз. Лорд-протектор против волка на фоне бурлящего водопада. Художник: Мария Парейа*

4 *На предварительных набросках огонь, как дело человеческих рук, принимает угловатую форму. Художник: Мария Парейа*

5 *Двигаясь вглубь леса, дым принимает все более естественный, закругленный вид. Художник: Мария Парейа*

6 *Меб и Робин играют среди падающих листьев, которые создают в полете изящные узоры. Художник: Мария Парейа*


ГОРОД
ЛЕС
Органичные формы
и штрихи для леса.
Также можно попробовать
сделать клубы более
закругленными.

1 2 3 4 5 6

она поворачивает голову. Жиро похвалила команду за «потрясающую работу, проделанную в соответствии со строгими требованиями этого уникального стиля».

«Мы сосредотачиваемся на сильных, ключевых позах. Когда у вас есть ключевые позы на протяжении всего фильма, можно не волноваться о не столь важных мелочах в промежутках между ними», — говорит супервайзер прорисовки Джон Уолш.

Все художники признают, что «Легенда о волках» — трудный, визуально многоплановый мультфильм. Уолш продолжает: «Все сводится к сложности сцен. У вас есть стая волков — пятнадцать, может двадцать, плюс главные герои. В начале работа над ними требовала много времени, но потом даже эпизоды с большим числом волков мы заканчивали довольно быстро».

Каждый персонаж представляет собой особую проблему. Как заметила Татьяна Маццеи, руководитель прорисовки: «У Билла все линии прямые. Меб похожа на маленький шарик, и с ней можно быть более мультяшной. С изменением выражения ее лица оно будет деформироваться. Но Мерлин, сокол Робин! Из-за того, как работают его крылья в полете, некоторые промежуточные линии становятся каверзными».

Как правило, режиссеры анимационных фильмов избегают сцен с толпой, ведь на рисование такого количества фигур уходит много времени, сил и денег. В «Легенде о волках» есть не только Молл со своей стаей, но и люди на улицах и рынках Килкенни. «Работа это большая, хотя не все персонажи постоянно двигаются, — говорит Маццеи. — Вы стараетесь сократить количество движений до приемлемого, чтобы не было безумных объемов анимации. Со стаей волков сложнее. Они животные и поэтому все время в движении».

«Для меня этот продакшен — один из самых сложных в жизни, — дополняет Радка. — Много сцен с толпой. Аниматорам нужно заботиться о главных персонажах, а не о толпе. Некоторые эпизоды в мультфильме были очень, очень тяжелыми».

С движениями людей и животных работает не каждый аниматор. Некоторые создают спецэффекты: воду, снег, падающие листья, дым и так далее. В «Легенде о волках» эффектов потребовалось много. «Я больше сосредоточен на потоке анимации и ее энергии, — говорит супервайзер анимационных эффектов Андреу Кампос. — Cartoon Saloon используют графические образы, которые могут быть сложными. Сейчас я могу анимировать образы, но в начале продакшена это было проблемой».

Как пример сложных эффектов в простой на вид сцене Кампос приводит эпизод, в котором Робин убирает покои лорда-протектора: «Когда Робин моет пол, швабра двигается и придает движение воде. Вода должна соответствовать фону, откликаться на столкновения с физическими элементами на полу и реагировать на то, как девочка орудует шваброй. Все это — работа художника по эффектам».

«Особенно сложно объединять персонаж с водой — или с любым фоном, — добавляет супервайзер по эффектам Нарисса Шандер. — Не хочется, чтобы это выглядело, словно героя прилепили поверх фона. Должно быть чувство, будто он — часть окружающей среды».

«Скажем, волк плавает под водой, — продолжает Кампос. — Когда волк двигает лапами, за ними образуются пузыри — по сути, он ползет по воде. Аниматор должен интуитивно анимировать эти пузырьки. Благодаря физике анимация выглядит реалистично, но мы всегда немного нарушаем правила, чтобы соответствовать стилю».

Томм и Росс хотели, чтобы эффекты отвечали стилизованному дизайну фильма, включая визуальную разницу между Килкенни и лесом.

«Они хотели, чтобы огонь выглядел очень резким, угловатым, но если вы посмотрите на огонь в камине, он довольно изогнутый», — комментирует Шандер.

«Вам надо заставить его двигаться естественно, — продолжает он. — Но стилизовать и сделать более угловатым. В анимации вы можете добавить ему закругления, а затем заострить линии. Но нужно убедиться, что он все еще воспринимается как огонь».

Кампос добавляет: «В фильме есть момент, когда горит лес. Видов дыма у нас два: угловатый, в стиле города, и округлый, в стиле леса. Но мы их смешиваем, когда место действия — лес, а пожар устраивают горожане. Таким образом два разных мира встречаются в одной сцене».

Художники по эффектам могут изучать эталонные кадры огня, воды и других природных явлений, чтобы понять, как они движутся в реальном мире. Магические эффекты создают другой набор проблем.

«В помощь нам с видом воды, огня и прочего художник-постановщик Мария Парейя нарисовала иллюстрации. Заставить что-то, вроде огня, двигаться — наша работа, — говорит Кампос. — Проблемы возникают, когда режиссеры просят что-то, что нарушает законы физики. Например, магию. Она более субъективна и зависит от того, что хочет режиссер».

«Для магии нет образцов, поэтому заниматься ею очень занятно, — говорит Шандер. — Тебе нужно изобрести новые физические законы. Нужны правила движения, или каждый придумает свою версию и это нарушит единообразие. То, что предлагает Мария, выглядит органично, потому что берет начало от волков».

«Томм и Росс хотят, чтобы каждый кадр был достоин того, чтобы его распечатали и повесили на стену. Каждый кадр должен выглядеть как произведение искусства, — заключает она. — Мы можем быть очень экспрессивными с эффектами. Пробовать различные фактуры, чтобы сцена выглядела еще более впечатляюще. Ни одна работа в мире больше не предоставит такую возможность».

«Для меня очень важно быть звеном сплочения команды: наблюдать не просто за навыками людей, но также за тем, как они общаются и как функционирует команда. Чем больше люди взаимодействуют внутри команды и между отделами, тем лучше результат. Тут важно не только единообразие анимации, но и хорошая атмосфера. У них тут хорошее чувство общности».

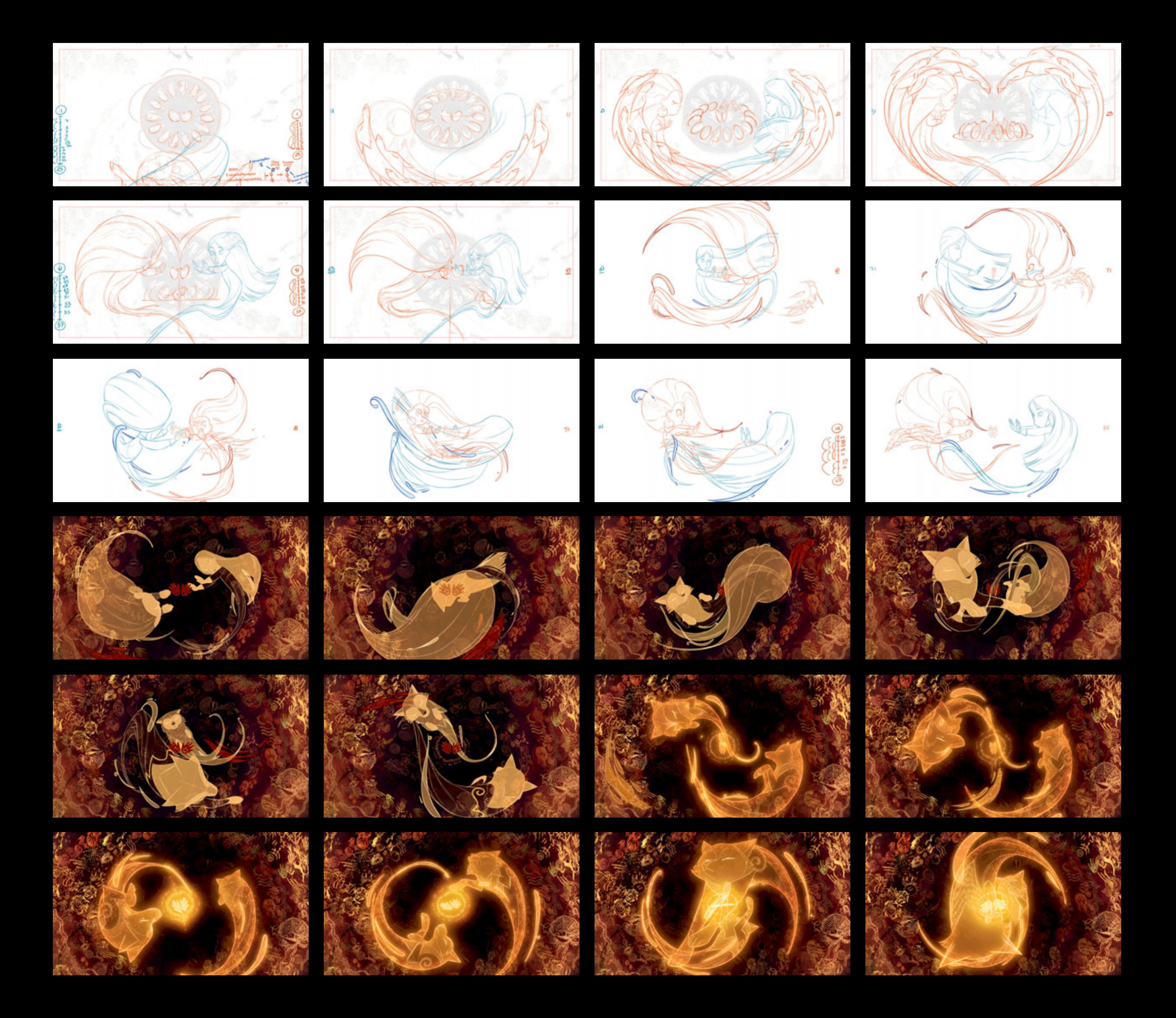
СВЕНД РОТМАНН БОНД, СУПЕРВАЙЗЕР ЧЕРНОВОЙ АНИМАЦИИ





СВЕРХУ *Робин плавает под водой. Анимация эффектов. Художники студии*

НАПРОТИВ *Магическая кульминация фильма. В этом эпизоде задействованы все отделы. Анимацией руководил Эммануэль Аскье-Брассар с его тонким подходом к объединению персонажей и эффектов. Затем дополнения внесли другие аниматоры эффектов и, разумеется, отделы контура и заливки и композитинга. Концепция Марии Парейи*





ВОЛКОВИДЕНИЕ

Мур и Стюарт посчитали, что, показывая, как Робин из девочки превращается в сноволчицу, недостаточно изобразить внешние изменения. Зрители должны увидеть превращение ее глазами, чтобы понять, что она испытывает.

«В мультфильме соседствуют два мира: пуританский человеческий и мир волков. Сноволки — связующая нить между ними, — говорит Эймхин Макнамара, руководитель отдела волковидения. — Мы хотели показать разницу между тем, как воспринимают вещи люди и волки. Мы хотели, чтобы “волковидение” создавало ощущение погружения, как будто вы смотрите на мир глазами Робин».

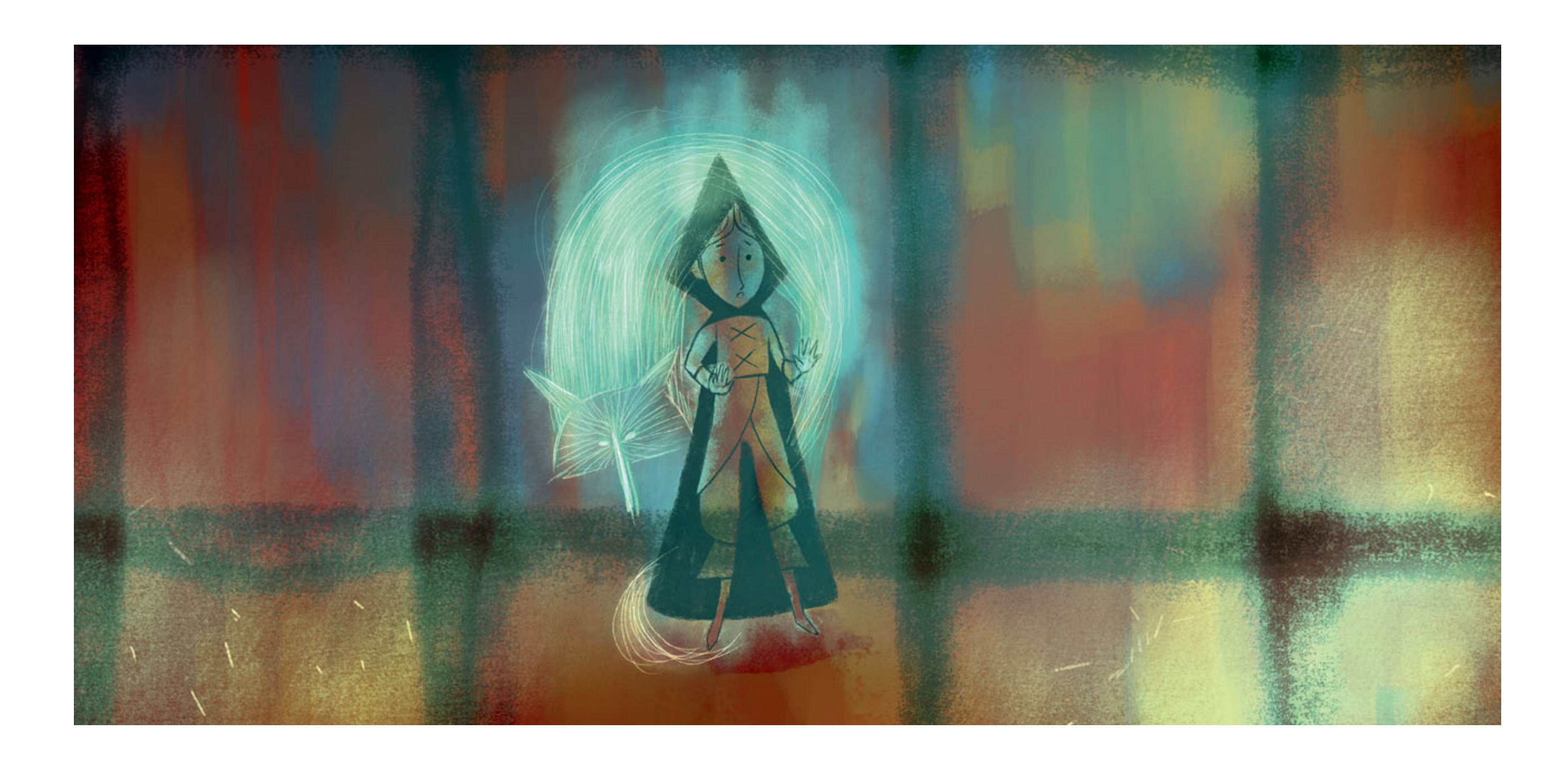
Восприятие мира человеком и волком очень разное, потому что базируется на разных чувствах. Исследования показывают, что обоняние волка примерно в 100 раз сильнее, чем человеческое. Волки различают членов стаи и вероятных врагов по запаху; почуяв добычу, они бросаются за ней в погоню. Слух важен тоже: волки могут распознавать звуки, издаваемые в лесу на расстоянии 9,5 километров, а на открытой местности — еще дальше.

«Мы вычитали, что волки видят ограниченный спектр цветов; мир для них почти черно-белый, — объясняет Мур. — Мы придумали, что они будут видеть запахи в цвете, а остальное — в черно-белых тонах. При карандашно-угольном отображении и анимировании окружающей среды запахи начали бы выделяться цветом и светиться. Так мы показали, как различается мир девочек, когда они перевоплощаются в волков.

Мы включили в сюжет способность волков определять, когда армия идет в их часть леса, — продолжает он. — Робин чувствует вибрацию через лапы, она чувствует, что у них есть пушка — у волков свои преимущества. Их мы пытаемся показать с помощью техники, которая выглядит по-другому и нарисована на бумаге. Мы насколько могли сделали так, чтобы это было похоже на бумагу и карандаш».

«Часть эффекта волковидения обработана под трехмерное изображение. Но все, что показывается на экране, выполнено на бумаге, — подчеркивает второй режиссер Марк Маллери. — Я собирался снять мультфильм, который насколько это возможно выглядел бы прекрасным образцом изобразительного искусства. Не хотелось, чтобы зрители думали: “А вот и CG (компьютерная графика. — *Перев.*)!” Я грызу локти, когда что-то в рисованном фильме выглядит как CG. В этом отношении мой вкус очень чопорен. Нам нужен единый стиль».

«Мы придумали, что и трехмерность в этом мире должна быть, — добавляет Стюарт. — Вас полностью выбрасывает из мира людей, где мы играем с плоской перспективой в городе. Даже в лесу все выглядит довольно плоско и шаблонно, а потом вы вдруг попадаете в этот глубокий, глубокий мир, где все движется в реальной перспективе. Все живое».



НАПРОТИВ *Цветные пошаговые фазы показывают, как волк преследует кролика по запаху. Художник: Сирил Педроса. Персонажи: Росс Стюарт*

СВЕРХУ *Превращаясь в волка, Робин попадает в мир новых ощущений и познаний. Художник: Флора Тавернер*

Художники Cartoon Saloon вдохновлялись оскароносной короткометражкой Ричарда Уильямса. «Мы хотели, чтобы в нашем фильме были анимированные фоны, как в мультфильме "Рождественская песнь", — говорит Мур. — Эта часть в наибольшей мере прорисована вручную, потому что вся она на бумаге».

Но как выглядит запах? Как его показать на экране? «Одна из причин, по которой Томм и Росс пригласили меня, была в том, что они не знали, как это нарисовать, но точно знали, что смотреться это должно круто, — говорит Макнамара, хихикая. — Подготовительный период длился долго, потому что мы провели много исследований и разработок. Прошло, наверное, шесть месяцев до съемок».

«Во многих случаях запах используется как затравка для действия: Робин или Меб улавливают чей-то запах и пытаются понять, откуда он исходит, — объясняет он. — Это как тропа, петляющая по лесу или городу, по которой идут герои. Для запаха характерно свечение. В зависимости от источника, оно бывает разных цветов: желтое, золотое или холодное — для городских элементов и людей».

Эпизоды с волковидением оказались технически и визуально трудными. Они должны были выделяться на фоне остального фильма, но оставаться частью его мира. Также они должны были дополнять историю.

«Мы хотели сделать этакие "американские горки" в фильме, — говорит Стюарт. — Взяли преимущества трехмерного изображения, но дополнили элементами фона и текстуры, нарисованными вручную. Получился световой эффект, пульсирующий сквозь все элементы фона. Когда мы увидели результат в комнате для просмотра, все признали: "Это то, что нужно. Зрители воскликнут: *Вау! Что это?*"»



1



2

3

«Кадры волковидения занимают всего три минуты фильма, но так много добавляют к истории Робин. Однажды испытав истинную, основанную на инстинктах жизнь волка, она уже не вернется к обычной, плоской жизни. Волковидение очень удачно иллюстрирует этот совершенно иной мир».

РОСС СТЮАРТ,
СОРЕЖИССЕР

Волковидение глазами человеческого дитя открывает зрителям новый опыт: как волки воспринимают людей, места и животных.

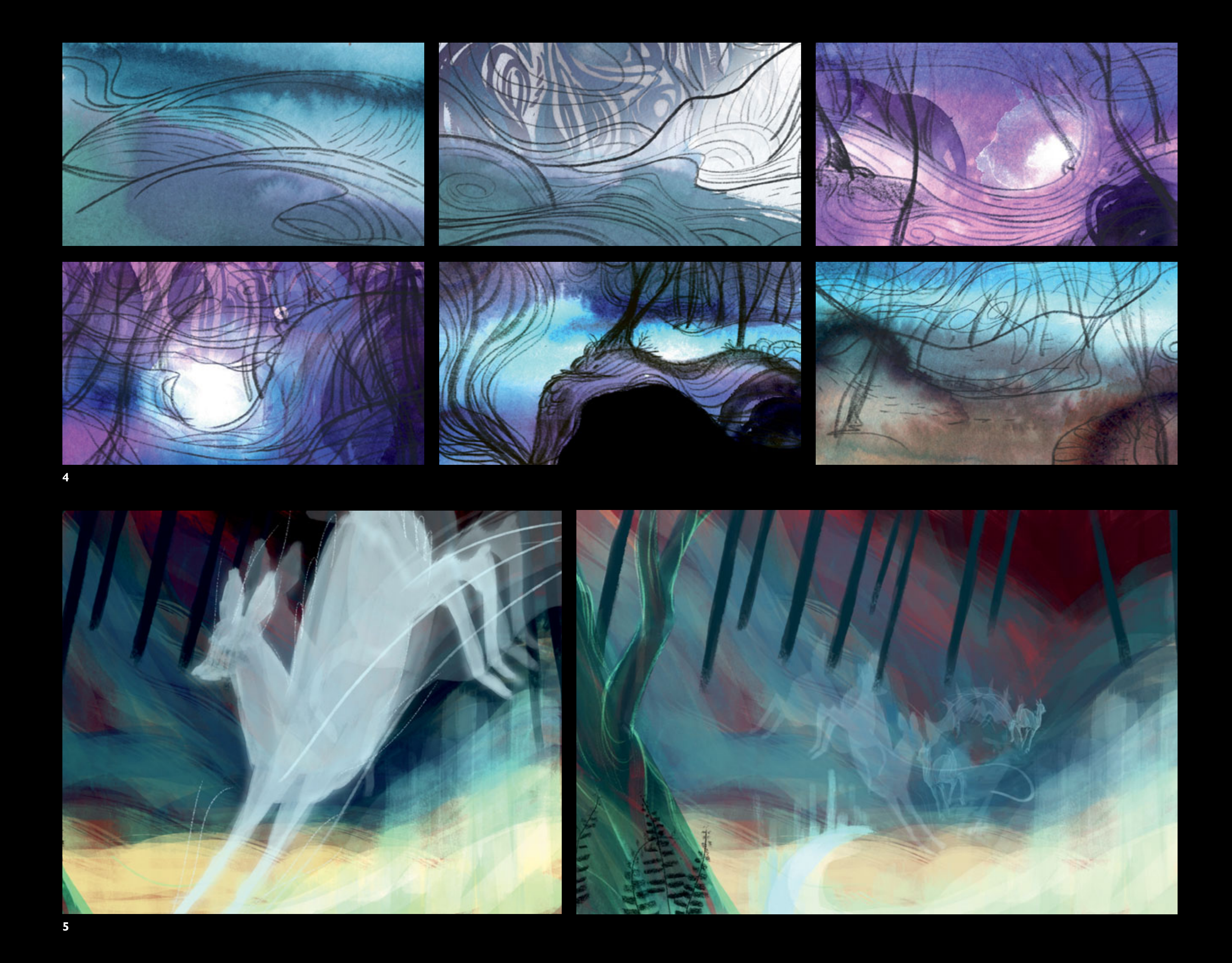
1–2 *Художник: Сирил Педроса*

3 *Художник: Флора Тавернер*

4 *Художник: Фридрих Шепер*

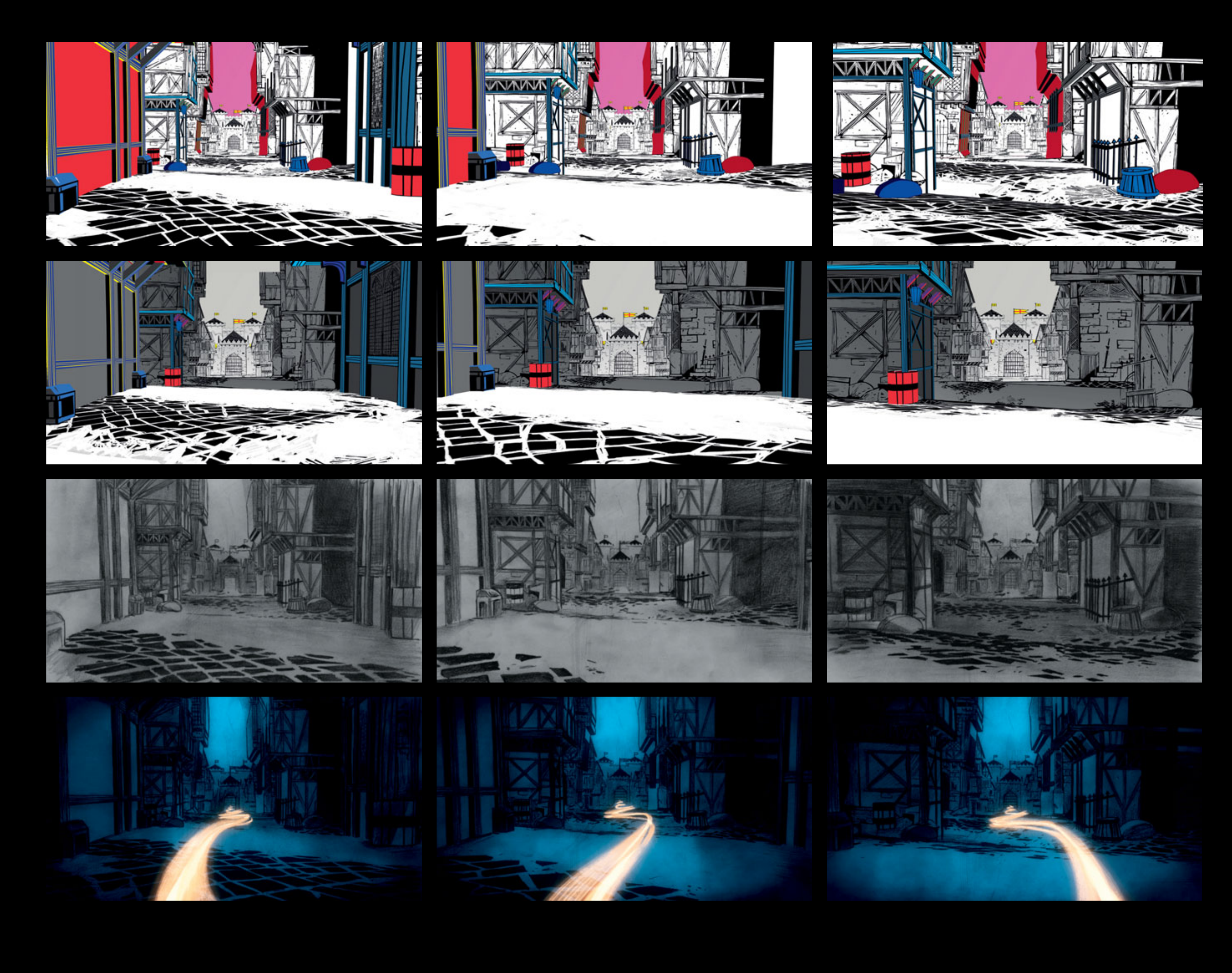
5 *Художник: Флора Тавернер*

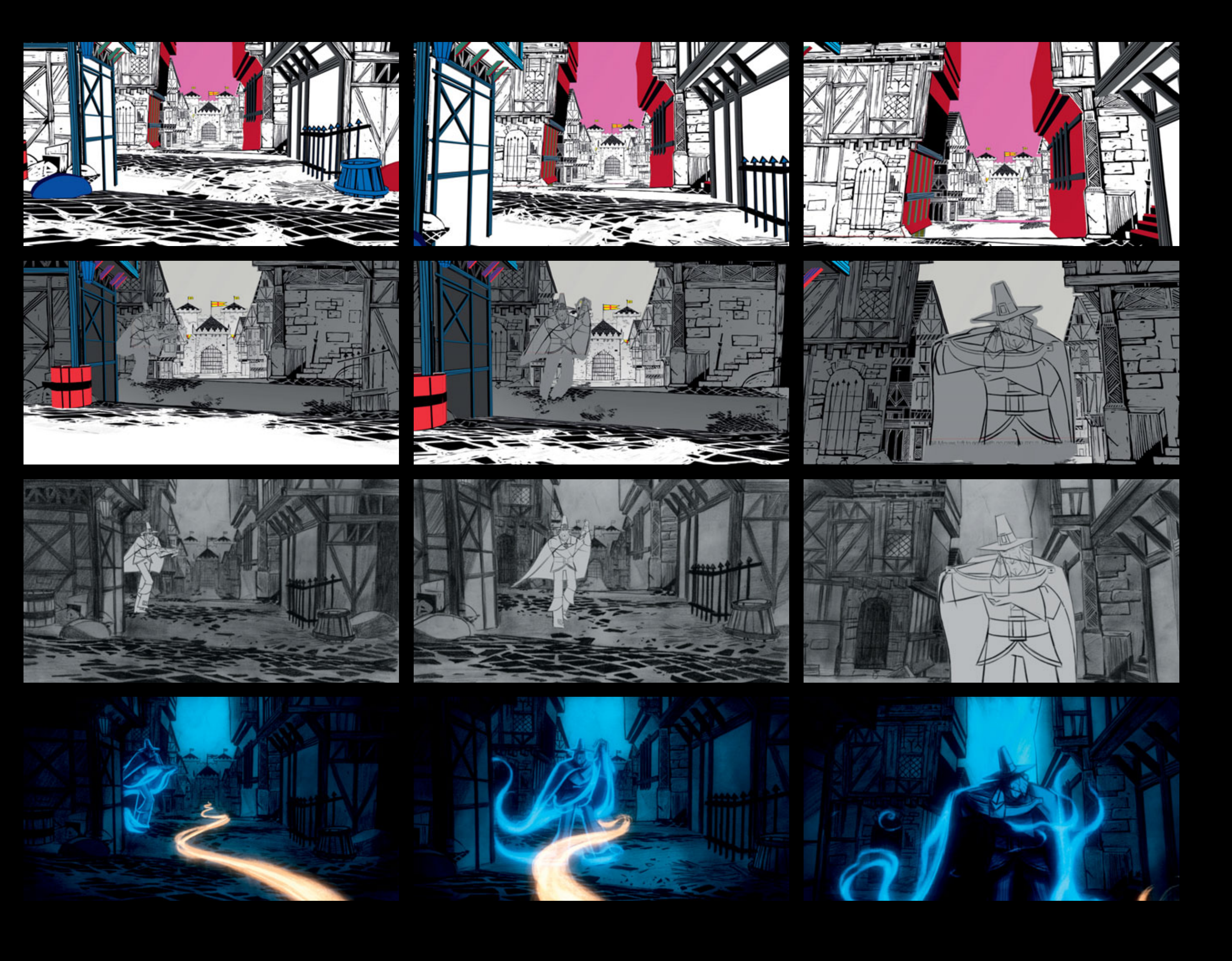
На следующем развороте специалист по волковидению Эймхин Макнамара планирует визуальные движения камеры по чернильным линиям раскадровок Килкенни (автор: Клара Аведильо). Затем художник тщательно прорисовывает каждый кадр карандашом и углем, чтобы создать захватывающий бег Робин. Она как будто летит сквозь лес. Рендеринг: Килан Маклеода и Эймхин Макнамара

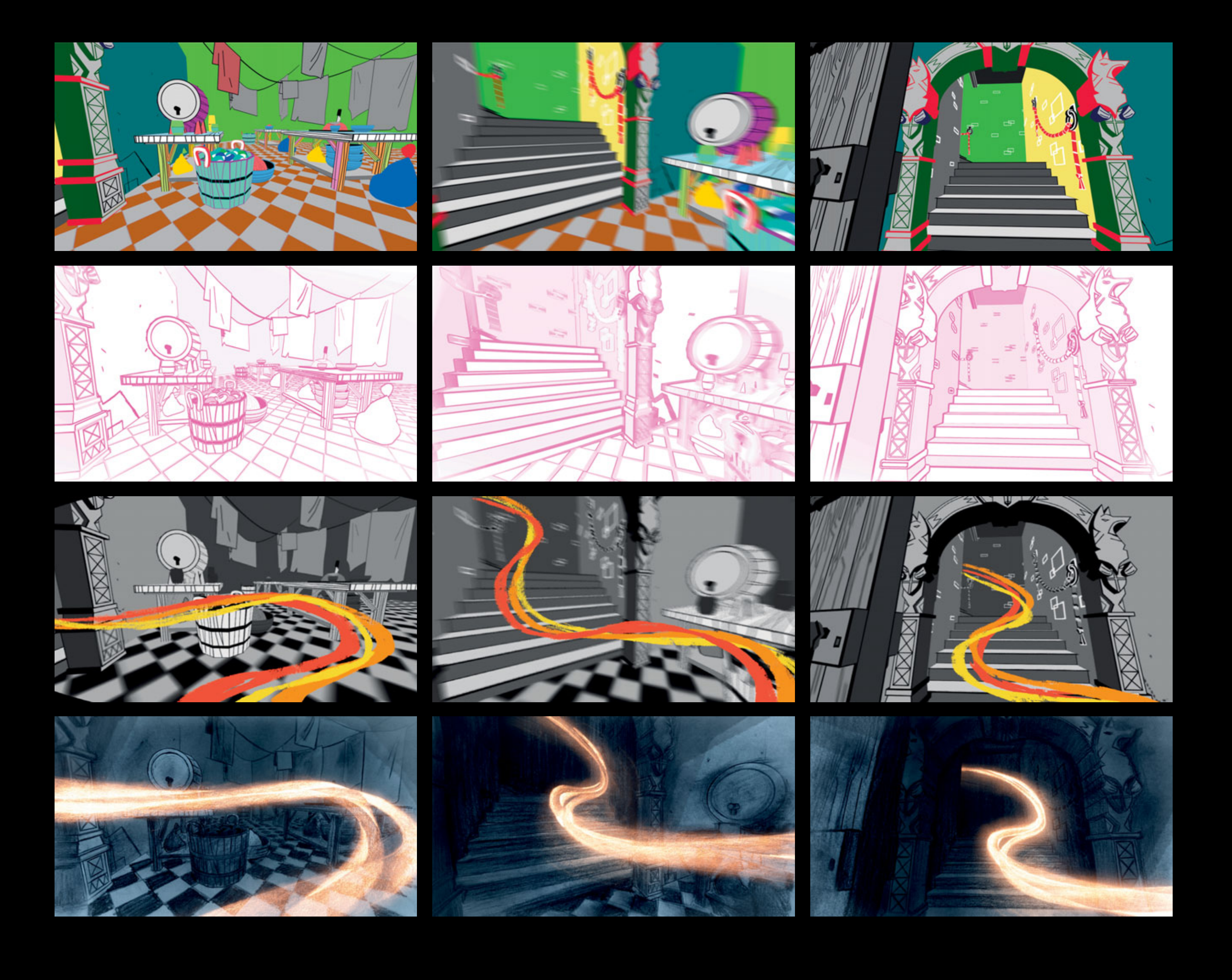


4

5

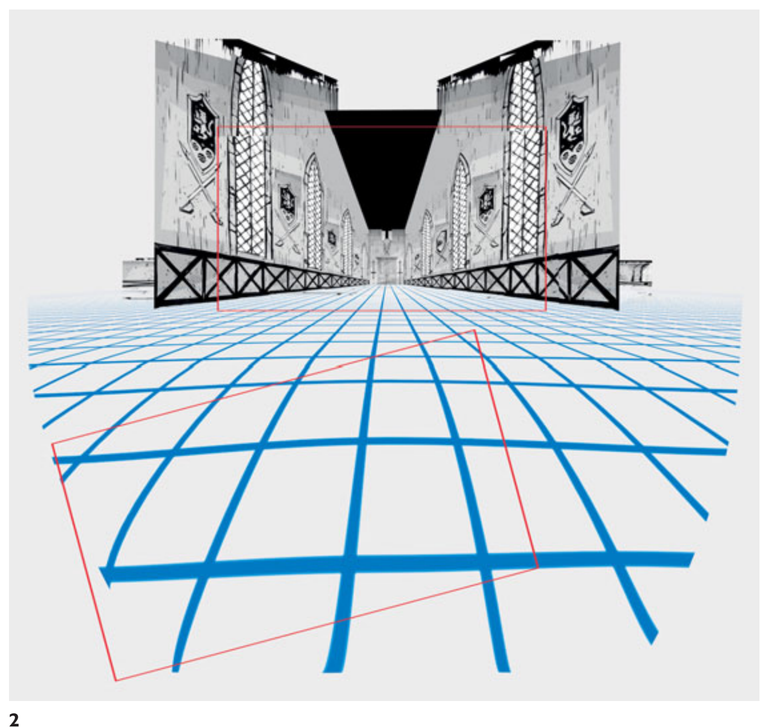








1



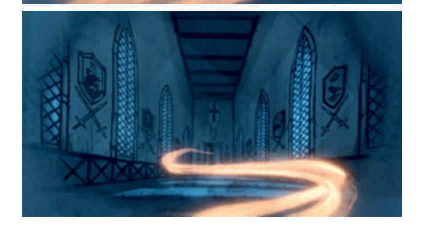
2



3







4

НАПРОТИВ *Специалист по волковидению Эймхин Макнамара создает модель судомойни в компьютерной графике. Здесь запах Молл ведет камеру за собой, и, наконец, появляется финальная сцена в карандаше. Сцену на бумаге изобразил художник по эффектам Хавьер Гаудиосо*

1 *Грайн Роуз Фордхэм создает объем на одной из многих сотен страниц эпизода с волковидением*

2 *Компьютерная графика Эймхина Макнамары для превиза камеры*

3 *Эймхин Макнамара переводит в карандашный рисунок красную распечатку превизуализации камеры*

4 *Итоговая сцена с золотистым запахом Молл и синим ночным изображением*



VIII. Музыка





НАПРОТИВ *Участники ирландской группы Kíla удивились, когда нашли на рынке Килкенни карикатуру, изображающую их бродячими музыкантами*

СЛЕВА НАПРАВО *Росса У Снодай, Брайан Хоган, Ронан У Снодай, Ди Армстронг, Колм У Снодай. Художники студии*

СВЕРХУ *На этих стилизованных рисунках Меб и Робин превращаются в волков. Художник: Саломе Хамманн*

Уже более века анимация тесно связана с музыкой. Немые мультфильмы имели партитуры, которые исполняли театральные оркестры и органисты: Пауль Хиндемит написал музыку (ныне утраченную) для мультфильма «Кот Феликс». «Танец скелетов (1929), первая «глупая симфония» Уолта Диснея, задумывалась как кладбищенская сказка, поставленная на «Марше гномов» Эдварда Грига. Чтобы добиться искусственного звука в короткометражке «Соседи» (1952), получившей премию «Оскар», Норман Макларен нарисовал крошечные линии, которые «считывала» просвечивающая лампа проектора. Режиссер UPA Боб Кэннон создавал анимацию под музыку, пытаясь придать своим рисункам ее ритмы.

Многие запоминающиеся сцены в анимационных фильмах — от Сацуки и Мэй, ожидающих своего отца в «Моем соседе Тоторо», до Реми, который учится, как марионеткой, управлять Лингвини в «Рататуе», и Эйшлин, околдовывающей Пангура Бана в «Тайне Келлс», — включают в себя действия под музыку или песню, с вкраплением диалогов или без них. Некоторые художники сравнивают анимацию с балетом: оба вида искусства подразумевают рассказ на языке хореографии во времени и пространстве.

При создании фильмов «Тайна Келлс» и «Песнь моря» Томм Мур опирался на ирландский фольклор и историю искусства, а также на традиционную ирландскую музыку. В обоих фильмах звучала музыка ирландской фолк-группы Kíla. Участник группы Колм У Снодай вспоминает: «Примерно в 1999 году мы выступали в Килкенни, и к нам приехали Томм, Росс и Пол из Cartoon Saloon. Они сказали, что им очень нравится наша музыка, что они работают над сценарием фильма и хотели бы, чтобы мы приняли в нем участие. Сценарий стал "Тайной Келлс"».

Продюсер «Келлс» Дидье Брюннер предложил пригласить в команду композитора Брюно Куле. Они уже работали вместе над фильмом датского аниматора Янника Хаструпа «Мальчик, который хотел стать медведем» (2002).

«Мы предполагали, что будем работать над музыкой только с Kíla; Дидье считал, что Kíla великолепны, но нам нужен композитор, — объясняет Мур. — Он остановил выбор на Брюно, потому что тот много работает с народными певцами и традиционными музыкантами. Брюно приехал в Килкенни, чтобы посетить студию и встретиться с ребятами из Kíla. Мы пригласили его в паб на традиционную музыку и заслужили его расположение. Он согласился, и это было здорово».

С годами между художниками и музыкантами установились более тесные рабочие отношения. Мур добавляет: «В "Тайну Келлс" Брюно пришел в самом начале аниматика раскадровки. Мы еще не анимировали сцены, поэтому просто попросили его написать музыку для некоторых частей. Особенно для песни Эйшлин и некоторых экшен-эпизодов. Он участвовал в написании музыки для фильма "Песнь моря". Мы собирались записать воспоминания матери, но Брюно сказал, что такого эффекта можно добиться, просто добавив ее голос в саундтрек. Сотрудничество продолжилось в "Легенде о волках". Они прекрасно ладят с Kíla. Обсуждение музыки началось уже во время написания сценария.

"Легенда о волках" задумана как кульминация идей и тем, которые мы начали развивать в предыдущих фильмах не только визуально, но и музыкально, — продолжает он. — Музыкальный стиль Брюно и Kíla стал синонимом нашей работы. Как и визуальное оформление, эта партитура — самая богатая из всех. В ней звучат оркестр, хор и народные инструменты. Справиться с этой задачей позволили доверительные отношения, которые мы выстраивали многие годы. Оркестр мы снова записывали в Болгарии, а Kíla — в студии звукозаписи Grouse Lodge в Ирландии, где мы также записывали голоса. Это был волшебный опыт совместной работы».

У Снодай добавляет: «Перед написанием сценария проводят встречу, где мы обсуждаем ритм и другие элементы. Все просто: Росс или Томм присылают клип и говорят: "Нам нужно что-то здесь". В Ирландию приезжает Брюно, и мы накладываем материал на партитуру».

«Съемки анимационного фильма — долгий процесс. Я хочу начать его раньше, — говорит Куле. — Я просматриваю аниматик и потом потихоньку, от начала до конца фильма, сочиняю. Я пишу свои собственные оркестровки, и я должен знать оттенки настроения фильма. Оркестровки я делаю под конец съемок».

Наравне с визуальным оформлением и сюжетом, музыка к «Легенде о волках» выросла из неформального, дружеского





и уважительного сотрудничества. Росс Стюарт, Мур, О Снодай и Куле встречались, обсуждали и вносили предложения. Некоторые идеи сразу принимали, другие требовали доработки, третьи неизбежно заводили в тупик. «Разработанный нами визуальный стиль, фирменный звук Брюно и звук Kila — все это подпитывает друг друга, — говорит Мур. — Придумывая сюжет, мы уже представляем, что внесет в него музыка».

«Cartoon Saloon — место удивительное. Все вместе мы копаемся в себе, идеи так и разлетаются, — отвечает У Снодай. — Все открыты на сто процентов для любых замыслов. Каждое предложение слушают и разбирают. Становится ясно, какая идея сработает, а какая нет. Возможность участия в таком замечательном процессе — большая удача».

«Я впитываю ужасно много информации. И это дает отклик. Обычно дня через три-четыре, — объясняет он. — Я беру магнитофон и записываю то, что пришло в голову. Такой стиль творчества очень органичен, особенно в сотрудничестве с Томмом и Россом. Я что-то им показываю и спрашиваю: “Мы на правильном пути?” — и мы двигаемся дальше».

«Мне важно работать в хронологических рамках сюжета, — добавляет Куле. — Я отправляю первую демоверсию Россу и Томму, жду реакции. После того как мы все обсудим, уточняется время звучания музыки.

Анимационный фильм и реальность — разные миры. В фильме очень значима музыка — ее тайминг, структура, расположение, — продолжает он. — В анимации музыки много. Практически, она — еще один герой. Музыка и фильм должны органично дополнять друг друга».

Художники признали, что между персонажами и музыкой должны быть определенные связи. Но не хотели, чтобы соответствие было лоб в лоб, как в «Пете и волке» Прокофьева. «Я придумал несколько музыкальных тем. Простой, но сильный и несколько странный мотив для девочки, — говорит Куле. — Сцены с лордом-протектором Томм и Росс пожелали сопроводить звуками контрабаса. Мы обращаемся с музыкой осторожно. Поэтому вы не всегда слышите одни и те же темы и инструменты при появлении персонажа на экране. Не люблю, когда музыка вплотную связана с сюжетом и героями. Для меня музыка — это многоголосье, которое открывает спрятанные в фильме тайны».

Музыка к фильму «Легенда о волках» также отражает дихотомию между городом и лесом. Как отмечает Куле: «В партитуре есть некоторые контрасты между двумя мирами фильма. Для меня лес вызывает ощущение более таинственного, более волшебного царства. Город — место заточения, а лес — открытое пространство».

«Сила боя барабанов в лесу была для меня значима. Не бешеного, а глубокого боя, — добавляет У Снодай. — Мы старались придумать как можно больше разных звуков. Не обязательно эти звуки относились к тому времени. Но могли наводить на размышления о нем. Вы хотите вызвать чувство. Пробудить его могут инструменты или сама мелодия».

Все согласились, что партитуре нужно навеивать мысли о Килкенни XVII века. Но она не должна звучать как произведение той эпохи или стилизация Монтеверди и Кавалли. «Когда вы работаете над определенной эпохой, вы не должны







«По мне, так "Легенда о волках" — фильм о метаморфозах. Я подыскивал музыку для выражения этих метаморфоз. Превращение девочки в волка оказалось интересным для оркестровки. Мы передали это сменой тембров, инструментальной обработкой и вокалом. Обожаю этот фильм!»

БРЮНО КУЛЕ, КОМПОЗИТОР

НАПРОТИВ ВЕРХНИЙ УГОЛ СЛЕВА НАПРАВО *Деян Павлов, Росс Стюарт, Брюно Куле и Томм Мур. Фото: Жан-Пьер Аркье*

НАПРОТИВ НАВЕРХУ СПРАВА *Томм Мур, Росс Стюарт и Брюно Куле на сессии звукозаписи в Болгарии*

НАПРОТИВ ВНИЗУ *Так художник Саломе Хамманн представил хор волков*

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ *Участники группы Kíla записываются в Grouse Lodge в Ирландии*

упускать из виду сегодняшний день, — говорит Куле. — Художественная правда важнее, чем точное следование историческому периоду».

«В Килкенни нет определенного стиля музыки, — добавляет У Снодай. — Но в то время здесь были классные средневековые инструменты — нелепые маленькие штучки, на которых было трудно играть. Мы экспериментировали с ними, но звук получался слишком "средневековым". Это отвлекало бы внимание зрителя. Вы пытаетесь усилить визуальный ряд. Начнете отвлекаться — считайте, попытка не удалась».

Окончательная партитура представляет собой богатое, многослойное произведение, которое исполняют Болгарский симфонический оркестр и Kíla. Кроме того, норвежская певица Аврора Акснес записала адаптацию своей песни Running with the Wolves. Мур говорит: «Разница между демоверсией, которую вы слушаете во время анимации, и окончательной оркестровкой — это разница между черновой пробой и цветной композицией в кадре. Работая целыми днями с демоверсией, вы с изумлением обнаруживаете, насколько богаче музыка, когда она записана живыми инструментами».

«Тема, которую Брюно написал для Билла и Робин как охотников, немного напоминает "Зеленые рукава" (англ. Greensleeves — старинная английская народная песня. — *Перев.*). Я не уверен, что наша мелодия исторически точна, но для того периода она подходит, — добавляет Мур. — Он привнес звук английского Средневековья в остальную партитуру. Но когда мы вели запись оркестра в Софии, он поворачивался ко мне со словами: «Здесь я хочу, чтобы ДИ (Армстронг) из Kíla ответила струнным своей скрипкой» или «Здесь нам нужно, чтобы Колм сыграл на флейте. Даже во время записи оркестра он знает, где попросить Kíla что-то добавить».

У Снодай вспоминает: «Студия звукозаписи Grouse Lodge расположилась недалеко от деревеньки Розмаунт. В пяти милях от студии возвышается холм Уиснич. В ирландской мифологии его считают воротами в мифическую пятую провинцию Ирландии — Миде (от кельтск. Mide — срединная провинция. — *Перев.*). Мы (Kíla) провели три дня в студии с Брюно. Казалось, мы попали на территорию музыкальной магии: смычок и стук, щипок и выдох, свист и удар. Слышать и играть. Мечтать и творить. Доверять и быть. В таком зачарованном пространстве работали мы над музыкой для "Легенды о волках"».

Куле вздыхает: «Будет несколько уровней музыки: ирландская группа, голоса хора, оркестр, игра на инструментах, которую я записал в Париже, контрабас и песня Авроры. Микширование будет очень сложным. Но такова жизнь».

У Снодай опешил, когда он и его коллеги по группе появились в «Легенде о волках» визуально, а не музыкально. «Есть пара сцен, где Томм изобразил нас в неприглядном виде, — отмечает он со смехом. — Нас карикатурно нарисовали в виде уличных музыкантов. Художники искали комедийные образы, и наши физиономии идеально подошли».



IX. Собирая все вместе. Обратная сторона

«Когда Мерлин, сокол Робин, летит, мы иногда на пару кадров замедляем показ цвета на крыльях или даем пару кадров дополнительного цвета за пределами линии. Это создает ощущение трепета. Мы стараемся, чтобы это выглядело красиво и последовательно, а не как уродливая ошибка. Эта “ошибка” должна быть красивой!»

ХЕЛЬГА БЬЯРНАДОТТИР, СУПЕРВАЙЗЕР ПО КОНТУРУ И ЗАЛИВКЕ

НАПРОТИВ *Это изображение иллюстрирует процесс работы над каждой сценой в отделе контура и заливки. В верхнем ряду — контуровка с белыми заливками для наглядности. В среднем ряду — анимация с тушью, цветом и традиционными заливками. В нижнем ряду — уникальные смещения цветов и мазков, сделанные художниками отдела. Обратите внимание на дополнительные линии — они создают трепещущие движения Мерлина и подергивания грязи на ногах Меб.*

Отделы контура и заливки, композитинга и проверки входят в то, что называют «обратной стороной» («бэкендом») кинопроизводства. Их работа, щепетильная, детальная, техническая, остается в тени внимания общественности. Один из бывших художников DreamWorks сказал: «“Бэкенд” не назовешь гламурным термином. Звучит так, будто мы работаем в водевильном лошадином костюме на двух человек».

Техническая подкованность закономерно сделала второго режиссера Марка Маллери тем, кто будет контролировать львиную долю этой работы. «Я отвечаю за определенную часть производства, например просматриваю контуры и заливку, разгружая Томма и Росса. Не думаю, что им нужно смотреть на каждый отдельный цвет, — говорит Маллери. — Этим займусь я, а им буду направлять по два-три изображения. Я должен присутствовать на каждом просмотре. Иногда это означает, что я просматриваю больше материала, чем Томм или Росс. Покажите мне любой кадр в фильме, и, скорее всего, я смогу рассказать вам, как его собирали».

В последние десятилетия все большую роль в анимационном производстве играют компьютеры. Художники признают, что компьютерные технологии «облегчили трудные задачи». Художник Виктор Паредес использует Moho, программу для двухмерного моделирования. Он комментирует: «Команда у нас маленькая: три человека. Но мы — секретное оружие студии. Когда они не знают, как что-то сделать, в работу включаемся мы.

Moho подходит для выполнения различных эффектов и использования инструментов в анимации, — объясняет он. — Мы применяем ее для анимации толпы. Я в одиночку могу анимировать толпу из сотни и более маленьких персонажей. Все они оживляют город. Moho работает быстрее человека, и вы получаете результаты, которые невооруженным взглядом не отличить от анимации, нарисованной вручную. В фильме много волшебства происходит в зарослях леса. Мы задаем основные движения растений. Затем команда по эффектам добавляет детали, которые делают эти движения неотличимыми от остальных в фильме».

Паредес говорит, что, когда анимировать вручную слишком дорого и скучно, задачу передают его команде. Для анимации цепей, в которые закована Молл, художникам пришлось бы рисовать каждое звено и двигать их таким образом, чтобы казалось, будто пленница рвется на свободу. Задумай режиссер изменить сцену — и каждое звено пришлось бы «оживлять» заново. Виктор пожимает плечами: «Мы создали алгоритм, в котором достаточно передвинуть одно звено, и остальная цепь последует за ним. Когда сцену нужно переснять, я просто перемещаю звено».

Десятилетиями аниматоры рисовали на бумаге. Рисунки наносили на ацетатные листы целлулоида, которые затем раскрашивали специальными акриловыми красками. Готовые фазы фотографировали на фонах. Процесс был трудоемким и обходился все дороже. В конце восьмидесятых годов компания Disney разработала технологию сканирования и раскрашивания рисунков в компьютерных программах. «Тайну Келлс» рисовали на бумаге. Но художники Cartoon Saloon перешли на планшеты, и необходимость в бумаге отпала.

Даже при переходе на цифровые технологии работа с тушью и красками остается трудоемкой и кропотливой. Для каждого из тысяч изображений одного персонажа может потребоваться дюжина или более цветов. Независимо от того, работают художники с компьютером или на бумаге, возможности не беспредельны. Хельга Бьярнадоттир, руководитель отдела отдела контура и заливки, вспоминает: «В начале проекта мы несколько раз проверяли одну сцену с разными цветными линиями, засекали время и показывали их режиссерам.

«Иногда я думаю: “А что, если бы эта задача стоила 30, 40, 100 миллионов долларов? Смогло бы это нас остановить?” Нас останавливает только тот факт, что у нас нет бесконечных денег и бесконечного времени. Режиссеры должны учитывать, в какую сумму им выльется очередная переделка. При таком подходе небольшие поправки воспримут как улучшение, а не блуждание вокруг да около. Съемки длились бы вечно, если бы линейные продюсеры и менеджеры по производству не сверялись с часами и бюджетом».

МАРК МАЛЛЕРИ, ВТОРОЙ РЕЖИССЕР

Мы выбирали нечто среднее в вопросе о том, сколько линий раскрасить».

Бьярнадоттир объясняет, что ее команда не просто заливает контуры: «Работая с городом, мы подражаем стилю ксилографических гравюр. Лес раскрашивать легко — многое можно скрыть “в каракулях”».

Команда, работающая в отделе контура и заливки, также добавляет детали к некоторым рисункам, и результат получается богаче. «Мы делаем грязь на ногах персонажей. Это должен делать отдел прорисовки. Но у них работы и так хватает. И я подумала, что, может, найду техническое решение команды контура и заливки», — говорит она.

«Я очень хорошо изучила TVPaint, — продолжает она. — У меня было немного времени, и я зашла в интернет, прочитала все форумы и попробовала свои силы. Штатные программисты у нас есть. Можно попросить их установить простые инструменты. Но иногда нужно самим заставить программу работать на вас. Поэтому я сидела и ломала голову над TVPaint, пока не добилась того, чтобы она заработала».

Затем анимация в цвете, контурах и заливке поступает в композитинг, где их объединяют в окончательные изображения.

«В начале проекта мы много говорили о том, как сотрудники отдела композитинга хотят получать файлы, под какими названиями и что конкретно, — говорит Бьярнадоттир. — Мы тепло общаемся: если возникают проблемы с получением, они говорят мне об этом, и я отправляю заново. Получив сложную сцену, я уточняю, что они с ней хотят сделать».

«Композитинг собирает окончательное изображение, — объясняет супервайзер отдела Серж Уме. — Это интересная работа. Мы получаем все изображения из других отделов — фон, спецэффекты, контуры и заливку — и соединяем их вместе. Если режиссер хочет добавить грусти, в наших силах изменить цвет фона, персонажей или эффектов и усилить это чувство».

Композитинг может включать в себя корректировку ракурсов и движений камеры. Они должны быть тщательно спланированы, чтобы сохранить стиль фильма. Уме говорит: «При композитинге мы окончательно обрабатываем движения камеры. Перспектива странная, потому что все плоское, и камера должна сохранять это ощущение. Цель — остаться где-то между плоским и объемным изображением. Сохранить плоскую картинку, но с объемным движением.

Персонажам мы можем добавить фактуру и поработать над линиями, — продолжает он. — Важно сохранить внимание на актерской игре на лице персонажа, поэтому мы не злоупотребляем с текстурой. Упрощаем лица максимально, чтобы не затенять потрясающую работу аниматоров».

Сила технологий пугает. Режиссерам приходится бороться с искушением продолжать улучшать изображения и принимать новые решения. Иначе фильм никогда не будет закончен.

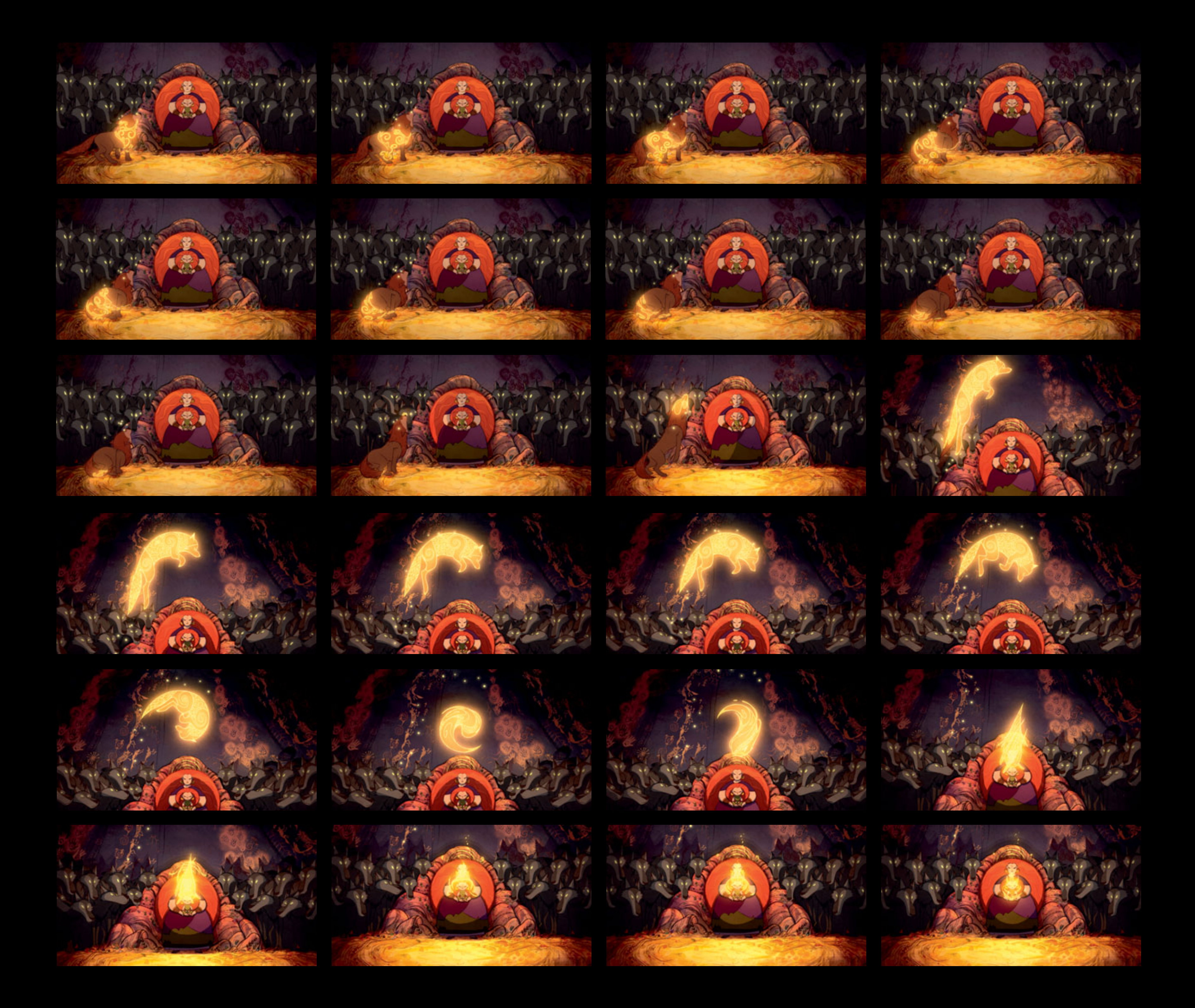
«Важно иметь четкое художественное руководство, — заключает Уме. — У каждого художника по композитингу есть копия цветовой экспликации. Нужно держать в голове правила, касающиеся цвета и освещения. Технологии позволяют менять цвет. Можно нанести линию одним цветом без изменения контура и заливки. По желанию режиссеров можно менять что угодно. Единственная проблема — это время. Изменения требуют времени. Но вносить их — в наших силах».





СВЕРХУ *Два эскиза Саломе Хамманн*

НАПРОТИВ *Круг замыкается. Дух Молл возвращается в ее тело, как это было с духами людей-волков из Оссори в легендах столетней давности. Художники студии*



Послесловие

Листая эту книгу, трудно поверить, что ее первые наброски появились еще в 2013 году. Работа над фильмом «Песнь моря» была в разгаре, когда нам с Россом за обедом пришла идея книги.

Ее главные темы для меня становились все острее с вступлением в средний возраст, а со временем и в статус дедушки. Надеюсь, мы сможем напомнить нашим зрителям о хрупкой связи человека с природой и о зависимости нашего благополучия от мира, в котором мы живем.

Идеи, персонажи и сюжет накапливались и обрабатывались много лет, пока мы с Уиллом работали над сценарием, а с художниками — над дизайном, раскадровкой, анимацией, фоном и остальными этапами производства.

Конечно, то, что вошло в артбук, — лишь вершина горы той работы, которая была проделана нашей командой в течение всего исследования темы, подготовительного периода и производства. Анимация — это и избирательный процесс отбора и редактирования и цикличный процесс совершенствования материала. На каждом этапе встречаются множество направлений, из которых потом рождается итоговый продукт. И разумеется, готовый фильм — лишь один из многих возможных результатов.

Больше всего я рад тому, что наше с Россом изначальное видение сохранилось вплоть до финального кадра. Так, часто я листал артбуки по анимации, в которых, как мне казалось, смелые концепции и замыслы их визуализации терялись по мере того, как проект проходил через изнурительные жернова производства. К счастью, у «Легенды о волках» другая судьба. И это в немалой степени благодаря команде художников, студийцев и продюсеров, которые поверили в то, что пытались создать мы с Россом.

Для меня анимация и особенно рисованная анимация — уникальное искусство, использующее тысячелетний визуальный язык, который передали нам из прошлого иллюстраторы, художники и карикатуристы. Недостаточно подражать живому действию. Передавать эмоции и внутренний мир персонажей можно не только с помощью движения, речи и действий, но и с помощью того, как они и их мир нарисованы и раскрашены.

Надеюсь, что в артбуке и в фильме вы увидите нашу попытку проверить эти возможности. И надеюсь, другие художники и аниматоры вдохновятся и пойдут еще дальше.

ТОММ МУР

Работа с моим старым приятелем Томмом над «Легендой о волках» — это полное взлетов и падений путешествие с первого дня, когда мы только придумывали сценарий и диковинные формы его воплощения с Уиллом, самым терпеливым и благодушным из сценаристов, до непреклонного дедлайна, когда мы рвали на себе волосы, корпя над самыми последними микроправками.

Меняя пол персонажам, убивая и воскрешая их, перестраивая ландшафты с запада на восток и обратно, мы были сомневающимися богами. В конце дня казалось, что мы достигли чего-то достойного, но на следующее утро начинали все с нуля.

Если бы мы с Томмом не дружили с одиннадцати лет, мы разругались бы в процессе производства. Подобно пожилой супружеской паре, мы знаем, как зарыть топор войны и жить дальше.

Работа над «сноволками» испытывала нас на прочность. Но каждый, кто связан с анимацией, должен тренировать терпение на 24 кадра в секунду. Или найти себе дело подинамичнее.

В минуты усталости от проекта мы искали в истории такой эпизод, который бы нас тормошил и заставлял двигаться дальше. Для меня это безутешный плач Меб над тем, что сделали солдаты с Молл. Это волновало меня зачастую до слез и напоминало, почему «Легенду о волках» нужно обязательно закончить.

Ирландские волки уже более двухсот лет как вымерли. Нас больше не тревожит их вой из окрестных лесов. Но возможно, история о сноволках сможет пробудить в нас давно забытое дикое чувство, полное жизни и свободы, и заставит кого-то вырваться из цепей рутины. «Легенда...» наводит на мысль, что нельзя забывать о том, что исчезает. Возможно, она заставит нас ценить далекие от цивилизации вещи, оставить их в покое, не пытаться приручить и привести в порядок каждый уголок планеты и нашу собственную жизнь. А вдруг кому-то даже захочется повыть на луну? И — кто знает? — может быть, однажды с вершин ирландских холмов опять донесется волчий вой...

Огромная благодарность и признательность блестящим талантливым художникам и творческим личностям всех мастей, кто на протяжении всего пути помогал создавать «Легенду оволках». Наш фильм — это комбинация всех чувств и всех искусств!







Библиография

Cahill, Thomas. *How the Irish Saved Civilization*. New York: Anchor, 1993.

Curtin, Jeremiah. *Irish Tales of the Fairies and the Ghost World*. Mineola, NY: Dover, 2000.

Farrell, Anne. *Kilkenny Folk Tales*. Dublin: History Press Ireland, 2014.

Gibney, John. *A Short History of Ireland 1500–2000*. New Haven, CT: Yale University Press, 2017.

Kee, Robert. *Ireland: A History*. London: Abacus, 2006.

Lanigan, Katherine M., and Tyler, Gerald. *Kilkenny: Its Architecture and History*. Belfast: Appletree Press, 1987.

Moody, T. W., Martin, F. X., and Keogh, Dermot, with Kiely, Patrick. *The Course of Irish History*. New York: Roberts Rinehart, 2012.

Ó Siochrú, Micheál. *God's Executioner: Oliver Cromwell and the Conquest of Ireland*. London: Faber and Faber, 2009.

Yeats, W. B. *The Book of Fairy and Folk Tales of Ireland*. London: Bounty, 2019.

НАПРОТИВ *Акварельный эскиз, на котором Робин и Меб рассматривают средневековый гобелен с изображением охоты на волков. Художник: Эстер Брустлейн*

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ *Художники Cartoon Saloon поддерживают традицию в анимации, карикатурно изображая друг друга в качестве второстепенных персонажей. (Например, тореадорами в мультфильме «Бык Фердинанд» 1938 года были аниматоры студии Диснея, а сам Уолт выступал в роли матадора.) Художник: Федерико Пировано*

1 *Марко Манцони и Ламберто Андерлони*

2 *Мартин Кваден*

3 *Мария Мадельер*

4 *Вальтер Джампалья*

5 *Томм Мур и его жена Лизелотт*

6 *Росс Стюарт*

7 *Анджей Радка*

8 *Мари Пост Риггельсен*

9 *Людо Гавиле и его семья*

10 *Мария Парейя*

11 *Федерико Пировано*

12 *Икер Майдаган*

13 *Адриен Калле*

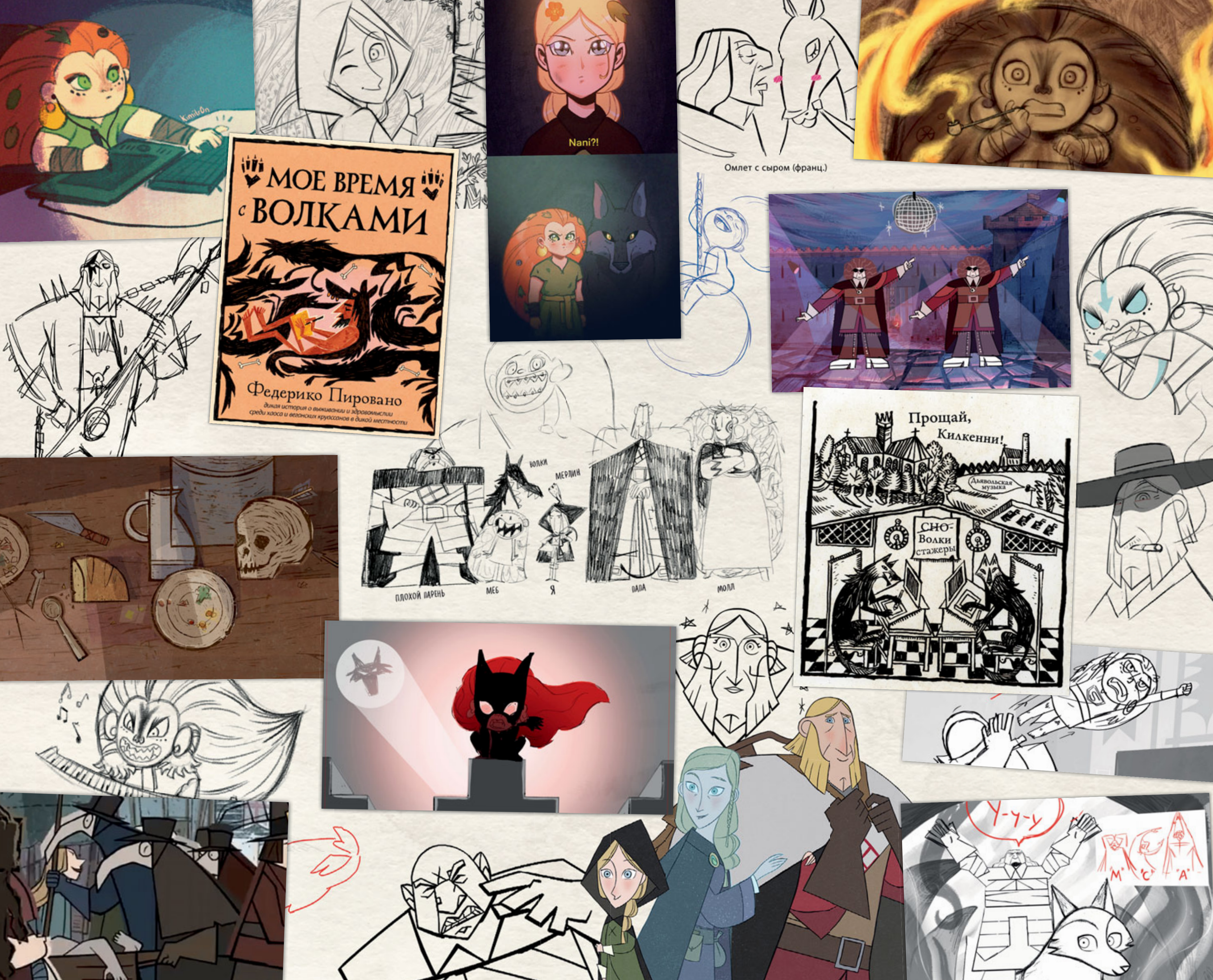
14 *Шарли К. Мартенссон*

15 *Свенд Ротманн Бонд*

16 *Николь Сторк*

17 *Frank from Petronella, ресторан, названный в честь Петрониллы де Мит, служанки, которую в XIV веке сожгли как ведьму в усадьбе ее хозяйки*

18 *Росс и Эйша Муларц (слева) и Томм Мур (справа)*


Nani?!
Омлет с сыром (франц.)
МОЕ ВРЕМЯ с ВОЛКАМИ
Федерико Пировано
дикая история о выживании и здравомыслии среди хаоса и веганских круассанов в дикой местности
ВОЛКИ
МЕРЛИН
ПЛОХОЙ ПАРЕНЬ
МЕБ
Я
ПАПА
МОЛЛ
Прощай, Килкенни!
Дьявольская музыка
СНО-
Волки стажеры
У-у-у
М С А



Благодарности



НАПРОТИВ *По ходу работы над фильмом у художников нет-нет да и появляются разные забавные скетчи и карикатуры.*

СВЕРХУ *Чарльз Соломон. Художник: Федерико Пировано*

Конечно, спасибо Россу, с которым мне посчастливилось расти вместе и чьи таланты были для меня постоянным источником зависти и вдохновения с тех пор, как мы познакомились в школе Фадо Фадо.

Я также хотел бы особо поблагодарить молодую художницу из Испании Марию Парейю, которая присоединилась к нам в самом начале производства и стала незаменимой, — удивительный молодой талант, настолько же быстрый, насколько одаренный. В этой книге представлено лишь небольшое количество ее работ, но она была локомотивом, благодаря которому сделано очень многое.

Мы также благодарим талантливую команду Abrams books, которые так великолепно собрали воедино моменты наших трудов, и Чарльза, который за эти годы стал другом и желанным гостем нашей студии и проделал громадную часть работы, написав увлекательный и интересный обзор процесса.

От себя лично я хотел бы выразить особую благодарность моей жене Лизелотт. Когда я разрабатываю персонажа, я часто ориентируюсь на кого-то из жизни, чтобы сделать его более достоверным. Этот трюк помогает сделать последующую многолетнюю жизнь с героем более терпимой! Я создал Робин в какой-то мере как дань уважения удивительным качествам моей жены — ее огромного сочувствия миру природы и свирепой решимости, когда дело касается защиты тех, кто ей дорог. И, наконец, я хотел бы поблагодарить Мару, мою внучку, которая удивила и порадовала нас всех, появившись на свет, пока мы были на съемках. В ней уже видны впечатляющий интеллект и страстная любовь к природе, которые она разделяет со своей бабушкой.

ТОММ МУР

Я впервые встретил Томма Мура и Пола Янга в 2009 году на конференции Creative Talent Network в Бербанке, Калифорния, когда Тина Прайс попросила меня провести интервью в режиме «вопрос-ответ» с режиссером первого ирландского анимационного фильма. Я посмотрел «Тайну Келлс», с готовностью согласился, и с тех пор мы остались друзьями. Вскоре после этого я познакомился с Норой Туми, затем с Россом Стюартом.

Я искренне благодарю всех художников, участвовавших в работе над «Легендой о волках», которые отвлеклись от дел для интервью. Это Сандра Андерсен, Шон Бин, Хельга Бьярнадоттир, Свенд Ротманн Бонд, Дарра Бирн, Андреу Кампос, Ричард Коуди, Уилл Коллинз, Брюно Куле, Алиса Дьедонне, Эдуардо Дамассено, Николя Дебрей, Жанна-Сильветт Жиро, Мария Дойл Кеннеди, Джон Кенни, Онор Нифси, Саймон Макберни, Оливер Макграт, Эймхин Макнамара, Татьяна Маццеи, Марк Маллери, Виктор Паредес Муньос, Колм О Снодай, Мария Парейя, Федерико Пировано, Анджей Радка, Стефано Скаполан, Нарисса Шандер, Росс Стюарт, Томми Тирнан, Камилла Тингай, Серж Уме, Джон Уолш, Лео Вайс, Эва Уитэйкер, Бет Витхоллз.

Пока я был в Килкенни, Черли Мартенссон организовала большинство интервью, играя с расписанием участников аккуратно, как в «Тетрис».

Когда я вернулся в Лос-Анджелес, Дезири Мид обеспечила интервью и Zoom-конференции, отвечая на мои бесконечные вопросы, и одновременно с неизменным оптимизмом собирала потрясающую сокровищницу настоящих произведений искусства, которые попали на страницы книги. Брайан Тиррелл помогал с координацией и составлением расписания. Дополнительная благодарность Лизелотт Олофссон и Ивонне Росс за их гостеприимство, а также Федерико Пировано за его уморительный шарж. Эрик Клопфер из Abrams оказался одним из самых отзывчивых редакторов, с которыми я когда-либо работал: «Я думаю, это начало прекрасной дружбы». Дизайнер Лиам Фланаган подарил книге яркое оформление и чуткость к деталям.

Мой замечательный агент Ричард Кертис в который раз занялся контрактом. Я вечно благодарен моим друзьям за их неизменную привязанность и терпение, когда я ною о писательстве. Это Джулиан Бермудес, Кевин Каффи, Пит Доктер, Пол Феликс, Эрик и Сьюзен Голдберг, Деннис Джонсон, Джеф Маллетт, Джон Рэйб, Стюарт Сумида. Что касается домашних, особая благодарность Скотту и Мэттер. Редактирование взял на себя Тайпо, который использует мою клавиатуру как кошачью лежанку.

ЧАРЛЬЗ СОЛОМОН

Всемирно уважаемый критик и историк анимации Чарльз Соломон сотрудничал с New York Times, Newsweek (Япония), Los Angeles Times, Variety и National Public Radio. Он — автор многих книг по анимационному искусству, в том числе: Tale as Old as Time: The Art and Making of Disney's Animated Classic Beauty and the Beast (2017), The Art of the Disney Golden Books (2014), The Art and Making of Peanuts Animation: Celebrating Fifty Years of Television Specials (2012), The Toy Story Films: An Animated Journey (2012), The Disney That Never Was (1995) и Enchanted Drawings: The History of Animation (1989), которая была отмечена New York Times как "Книга года" и первая из книг о кино номинирована на премию National Book Critics Circle Award. Соломон также преподает историю анимации в Калифорнийском университете и Университете Чепмена.





СВЕРХУ *Томм Мур предлагает счастливый вариант конца фильма — Робин рисует себя, свою семью и новых друзей*

НА ПЕРЕДНЕМ ФОРЗАЦЕ *Замысловатый набросок передает суету повседневной жизни в Килкенни XVII века. Фон: Клара Аведильо. Персонажи: Федерико Пирована*

НА ОБОРОТЕ ПЕРЕДНЕГО ФОРЗАЦА *Захваченный войсками Кромвеля замок Килкенни. Контур: Лаура Донг. Цвет: Стефано Скаполан и Хортенс Мариано*

НАПРОТИВ *Художник: Мария Парейя*

НА ОБОРОТЕ *Акварельные этюды словно приглашают зрителя в глубину ирландского леса. Контур: Лаура Донг и Эдуардо Дамассено. Цвет: Андре Одва и Стефано Скаполан*

АВТОРЫ ИДЕИ *Томм Мур, Росс Стюарт и Мария Парейя*

УДК 7.046.1(417):004.928
ББК 82.3(4Ирл):85.377
С60

Издание для досуга

Перевод с английского *Елены Мамонтовой*

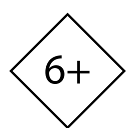
На русском языке публикуется впервые

Чарльз Соломон
ЛЕГЕНДА О ВОЛКАХ
Артбук

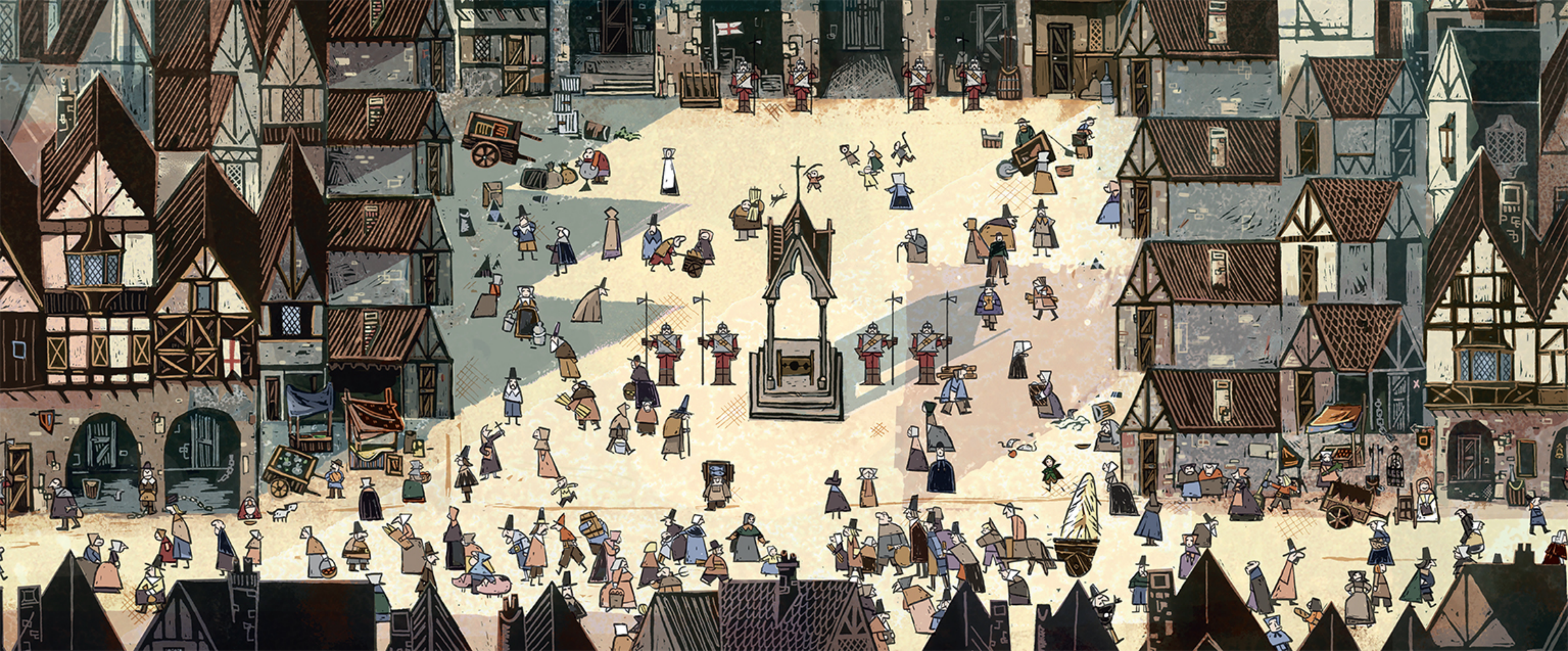
Руководитель редакционной группы *Анна Сиваева*
Ответственные редакторы *Дарья Жаркова, Мария Соболева*
Научный редактор *Павел Шведов*
Арт-директор *Елизавета Краснова*
Дизайн обложки *Елизавета Краснова*
Макет и леттеринг *Татьяна Гришина*
Вёрстка блока *Стефан Розов*
Корректоры *Надежда Власенко, Татьяна Бессонова*

ООО «Манн, Иванов и Фербер»
123104, Россия, г. Москва,
Б. Козихинский пер., д. 7, стр. 2
mann-ivanov-ferber.ru
vk.com/mifcomics
instagram.com/mifcomics
t.me/mifcomics

Writer: Charles Solomon
Original English title: The Art of WolfWalkers

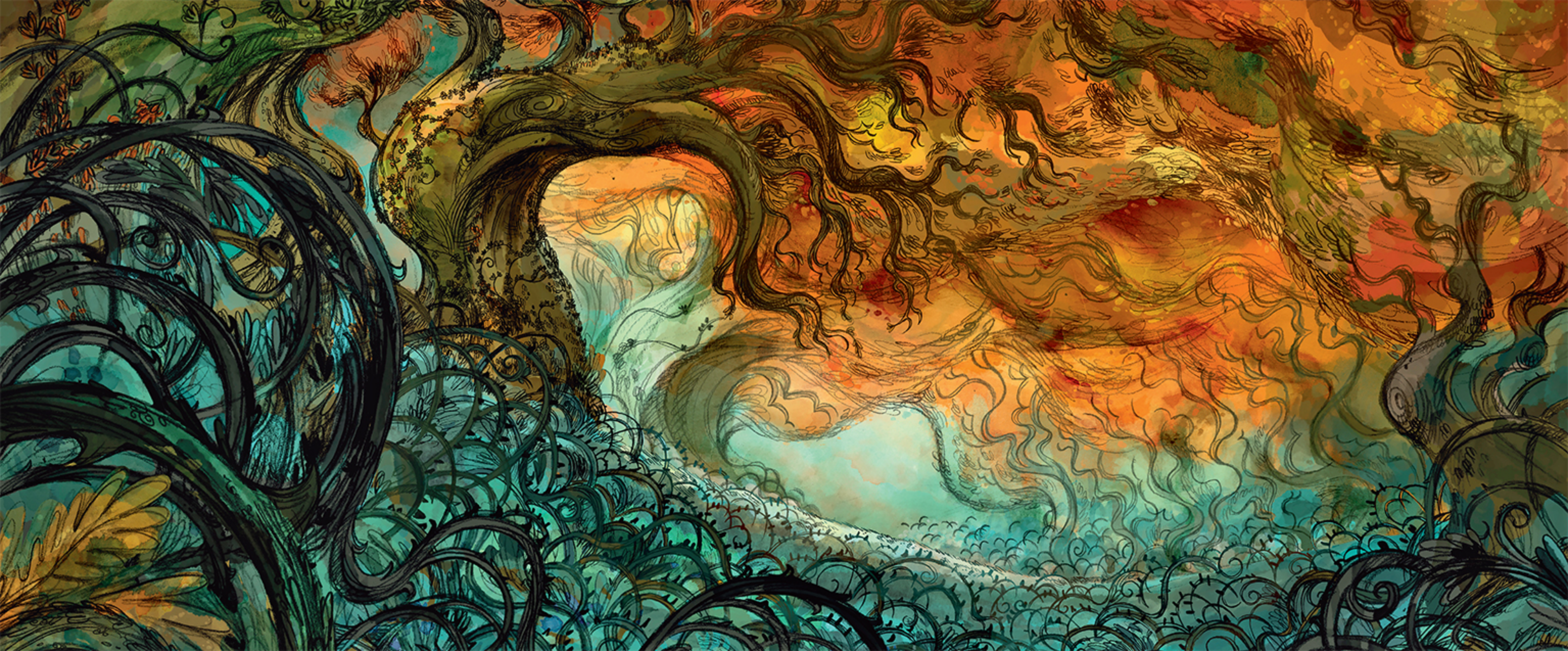


ISBN 978-5-00169-968-2











издательство
МАНН, ИВАНОВ И ФЕРБЕР

vk.com/mifcomics
instagram.com/mifcomics
telegram.me/mifcomics

ISBN 978-5-00169-968-2
9 785001 699682 >